

Welcome to
the world of Kuso game

FAMILY COMPUTER
KUSOGAME
RANKING
マイウェイムック

ファミコン クソゲー番付

最弱
主人公

横網対決

即死すぎる！



アニメ
ゲーム
裏番付

移植大失敗!?

無理ゲーの世界

蘇る! 伝説のタレントゲーム

芸能人が語る! ファミコンクソゲーランキング
のむらじんば、326、ピコタン、Hey! たくちゃん、阿蘇山大噴火...

憎たらしいのにやめられない! 無理ゲーの世界

FAMILY COMPUTER
KUSOGAME
RANKING

マイウェイムック

ファミコン クソゲー番付





ファミコン クソゲー番付

目次

004

総決算！クソゲー番付

026

懐かしの周辺機器特集

032

タレントダメゲー番付

054

プレミアソフト番付

062

ファミコン最弱主人公番付

084

激レア！ピックアップファミコンソフト

094

バカキャラゲーム番付

116

有名人たちが語る！クソゲーランキング

のむらしんぼ

阿蘇山大噴火

326

ピョコタン

吉田咲浩

HEY！たくちゃん

いちご姫

長尾麻由

125

ファミコン芸人フジタが語る！クソゲーへの想い

番付

とにかく難しくて、攻略本があってもクリアできない!
何をしていたか分からない! 設定がぶっ飛びすぎ!! そんな、当時のゲーマーたちを苦しめたファミコンソフトは多数あったが、その中でも選りすぐりのクソゲーたちを集めてみた。ただし、異論はいくらでも認めます!

付

東

網

たけしの挑戦状

●1986年 ●タイトー



関

ドラゴンズレア

●1991年 ●エピックソニー



脇

ゴーストバスターズ

●1986年 ●徳間書店



結

エルナークの財宝

●1987年 ●トワチキ



筆頭

マインドシーカー

●1989年
●ナムコ



二枚目

ロストワード・オブ・ジェニー
失われたメッセージ

●1987年
●タカラ



三枚目

バード・ウィーク

●1986年
●東映EMI



四枚目

元祖西遊記
スーパーモンキー大冒険

●1986年
●バップ



クソゲーはコレに決まり!

ファミコンクソゲー

西

番



**1992年
コナツジャパンエンターテインメント**
**1992年
朝までファミコン**

横



**シャーロックホームズ
伯爵令嬢誘拐事件**
●1986年 ●トワチキ

大



頭脳戦艦ガル
●1985年 ●デービーソフト

関



燃えろ! プロ野球
●1987年 ●ジャレコ

山



スーパーピットフォール ●1986年 ●ボニーキャニオン

前頭



バンゲリングベイ ●1984年 ●ハドソン

前頭



未来神話ジャーヴァス ●1986年 ●タイトー

前頭



アイギーナの予言 ●1986年 ●ビック東海

前頭

ファミコン史上最恐の



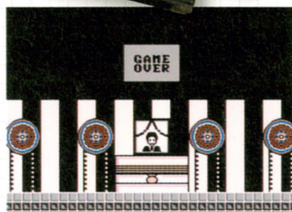
鬼才が手がけたゲーム史に残る怪物！ たけしの挑戦状

1986年発売
●タイトル



●クソゲーポイント

ビートたけしの持っている世界観が100%反映されている。子供がやるファミコンでクソゲー認定なのはそのため！



家庭も仕事も守らないアウトローな主人公。サラリーマン層の現実逃避への願いを代弁しているのだろうか。

思いつきと出まかせと
意地の悪さがてんこ盛り

お笑い映画の天才にして数学マニア、ビートたけし監督による初のファミコンゲーム。

他の書籍やテレビ番組でも紹介されており、このゲームをレビューするウェブの記事も多い。ファミコンのクソゲーとして最初に名前を挙げるとするのなら、やっぱりこのゲームしかない。

「全員悪人。」といえば、北野映画『アウトレイジ』のキャッチコピー。対するこの『たけしの挑戦状』は、登場人物全員が、しょーもないクズである。突然仕事を辞めて嫁と離婚し、無人島に宝探しに出かける主人公は言わずもがな、有給を取った社員に退職金を与えない社長、パチンコに勝っているとゲームを中断させにくる店員など、信用できる登場人物はひとりもない。

自由度が高い反面、ヒントとなるものはまったくないので、次のステージに進むためには総当りを試みるほかなく、アドベンチャーゲームとしては最難関にあたる。たとえば、カルチャーセンターでは合計25の習い事が選べるが、そのうちゲームの本筋に関係しているのはわずか



時の人、が監修のビジネスアドベンチャー

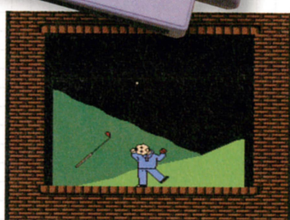
舛添要一 朝までフアミコン

1992年発売

●コナミゲームセンター・デザイン



●クソゲーポイント
そもそもアドベンチャーの題材が微妙。当時の舛添要一にゲーム主人公としての魅力があったかという……。



今ではすっかり Dr. ワイリーのように なって しまった舛添要一先生。テレビの取材に 対し、当時は髪があったと懐かしんでいる。

「朝ナマ」タレントを
ゲームにしちゃったよ!

2016年を代表する著名人。国際政治学者にして元・東京都知事、温泉愛好家として有名な舛添要一先生も、ファミコンゲームのヒーローとして拔擢された過去があった。

そのタイトルは、ズバリ当時の出演番組名にちなんだ『舛添要一 朝までファミコン』。舛添要一本人が監修を務めたという、ジャンルは『ビジネスアドベンチャー』。主人公はビジネス戦士であり、ゴルフ接待やら料亭での会食やらと、バブル時代を彷彿とさせる要素が散りばめられている。

オープニングで高級チェアに腰掛けて足を組む舛添先生の姿は、全ファミコンゲーム中でも最大のエグゼクティブな佇まいで、マクドナルドのクーポン券を秘書に取りにいかなせる雰囲気は全然しない。

また、物語中盤では舛添要一本人が直々にライバル企業の情報を調査してくれるほか、出題されるビジネスクイズのスコア次第では、ビジネスマンとしての心得を説教されバカヤローとどなられることも! ソフトにはオマケとして「描き下ろし舛添BOOK」が付属するが、

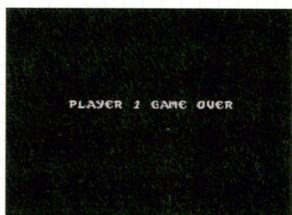
東
大関

城に入る前に、死んで死んで死にまくる ドラゴンズレア

1991年発売
●エピックソニー



●クソゲーポイント
理不尽な「いきなりドラゴン」への怒りは
世界共通のようで、海外でも評価が低い
作。



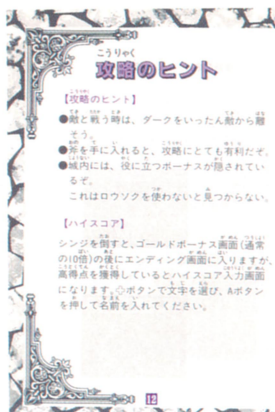
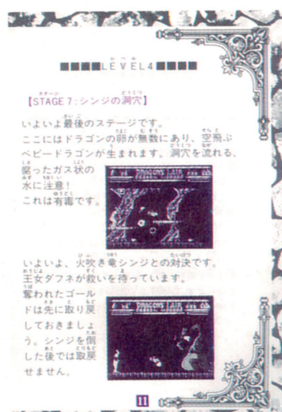
落ちる橋のトラップを回避しつつ進むが、ドラゴンの前にあえなく死亡。この画面しか見ずゲーム終了。

不自然なジャンプ
モーションも笑いを誘う

『ドラゴン』と名の付くファミコンゲームの中で、ドラゴンの存在感が一番強いゲームが何を隠そう、この『ドラゴンズレア』だ。なにせ、ゲーム開始当初からドラゴンが登場し、ほとんどのプレイヤーがそこでゲームオーバーになるのだから……。

『マリオ』ならクリボーと相手をするくらいに段階で、隙を突いた火炎攻撃を仕掛けるドラゴンが襲い掛かってくる。落橋のトラップをかわしながらこれと戦わなければならず、また主人公の武器であるナイフは立ち小便のような軌道を描いて近くに落下してしまう。ドラゴンはナイフを数発当てないと倒せないのも、他のアクションゲームでいえばボス並の難易度だ。

ほとんどのプレイヤーはこの橋の画面を突破することができず、お堀に崩れ落ちる哀れな骸骨ばかりを繰り返すことになる。確かに城を守る側からすれば、門番に最強のモンスターを配置するというのは理にかなっているが、本当にそれをするのはゲームのプレイを拒んでいるのに等しい。



説明書の表紙。ドラゴンは確かにインパクト大だが……

ステージ7の解説もしてくれているが、ここまで到達できた猛者はほとんどいなかった……

攻略のヒントとあるが、ほとんど役に立たない。もっとゲームバランスを調整してくれ。

最初のドラゴンを越えると慣れてはく

るが、それでもいやらしい即死トラップ

の連続であることには変わりない。

ナイフ攻撃は敵の攻撃に間に合わず、

翼のバターンを見抜いたところで、移動

とジャンプの微調整が難しいため、ゲー

ム画面では「リズムに合わせて自殺」

しているように見える。ジャンプのモー

ションも時間がかかるうえにぎこちなく、

着地を誤って死ぬ姿はコミカルで笑いを

誘う。

この手のゲームとして致命的なことに、

コンティニュー機能がないので、少し先

へ進んでもトラップで即死し、また橋か

らやり直し……の延々繰り返し。

操作性が良好でブレイに爽快感がある

『マリオ』や『カービィ』などのゲーム

と比べてみるとわかりやすいのだが、『ド

ラゴンズレア』のようにキャラクターの

サイズが画面に対して大きいと、敵の攻

撃を回避することが難しい。主人公のグ

ラフィックを緻密に描こうとするあまり

ゲーム性を犠牲にしてしまっは本末転

倒である。もっともその主人公も、デッ

サンが狂っており、お世辞にもカッコイ

イとはいえない。骸骨は良く描けている

けど。

西 大関

クンゲー市場に鮮烈デビューのトワチキ シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件

1986年発売
●トワチキ

放り出されるホームズ
手探りで謎を解いていく

ファミコン中期に量産されていた「不親切なクンゲー」の中でも、群を抜いてクオリティが低いのがこの『シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件』。言わずと知れた名探偵シャーロック・ホームズが、悪の組織の構成員や、ロンドンを歩き回るただの市民をボコボコにしていくアクションゲームである。もっとも、無関係な市民を殺し歩くホームズはさすがにマズいということになったのか、後に発売された攻略本では、「全市民がホームズの敵」ということにされている。これにしても、相当ひどい後付け設定だけれども。

手拔きのアクションゲームにありがちなことなのだが、被ダメージ時の無敵時間が設定されていないため、敵に接触しているとじわじわとダメージを受けて死亡してしまう。銃弾が飛び交うステージでも、しゃがんで回避するといったこともできず、かつこ悪く走って逃げるほかない。

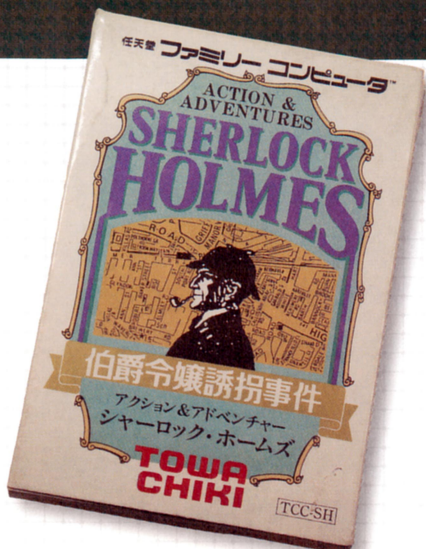
クセの強いゲームであり、ヒントなしでの攻略が至難なため、アクションとは別のクソ要素のほうに目が行きがちだが、

クンゲーポイント

世代を問わずファンの多いシリーズなのに、雰囲気ゼロ。説明書で「使わない」と断言したIIコンを、本当は使う。

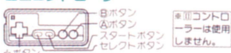


クンゲーにありがちな要素、「内輪ネタ」と「自画自賛」。普通に町人のセリフになっているためイヤでも目にする。



遊び方

IIコントローラー



ゲームA：途中でのプレイ
ゲームB：公園、下水道、家、プラン
ター城でのプレイ

- スタートボタン 押すとゲームが始まります。(ポーズ機能)ゲーム中に押すと、ポーズ音が鳴ってゲームがストップします。もう一度押すと、スタートします。
- Aボタン ゲームAではホームズの上下左右移動、ゲームBでは立っしやがむ、階段の上下の動きが加わります。
- Bボタン ゲームAではキック、ゲームBではジャンプキックをします。

主な登場人物



●シャーロック・ホームズ
イギリスはロンドン、ベ
ーカー街に住む英国No.1
の名探偵。ゲームではあ
なたがホームズです。



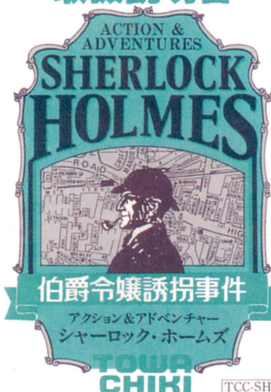
●ワトソン
ホームズの友人であり、
名探でもある。I/Vイヤ
団と戦い、傷ついたホ
ムズを治療してくれる。



●ミス・マーガレット
イギリスの名門伯爵令嬢。
彼女は英国最大の悪のシ
ンジケート「I/Vイヤ団」
に誘われる。

任天堂 ファミリー コンピュータ

取扱説明書



思っきり、囲い文字でIIコンは使用し
ないと書いてあるが、実際は必須。

どうにも手を抜いた感のあるイラストの
登場人物紹介。

再開に必要なパスワード表示にも使うた
め、「使用しません」どころかむしろ必須。
説明書の中でもコンティニューのために
IIコンを使用する方法が記載されており
完全に矛盾している。説明不足はスト
リーだけでなく、ゲームシステムにも
及んでいた。

極めつけは、ラスボス寸前の謎解き。
本作の説明書には、IIコントローラーは「使
用しません」と明記されているにもかか
わらず、ラスボスと出会うためには、と
ある場所でIIコンのAボタンとBボタ
ンを同時に押す必要があるのだ。ちなみに
IIコンは、コンティニューや、ゲーム

アクシヨンゲームとしての完成度も極め
て低い部類に入るだろう。
町人からの情報を獲得するたびに「推
理力」のゲージが溜まっていくというシ
ステムは面白いのだが、肝心のヒントに
なる言葉が曖昧だったり支離滅裂だっ
たりして、ミステリーの雰囲気には欠け
ている。要所要所の謎解きは、ヒント不足
のためにどれも難解になっており、ゲー
ムを投げ出すチャンスが無数にあった。
「遊びはしたけどクリアはしていない」
というプレイヤーが多い理由はこれだろ
う。



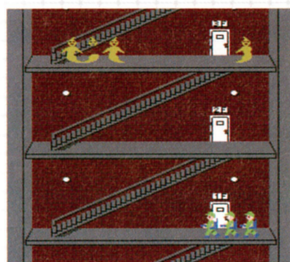
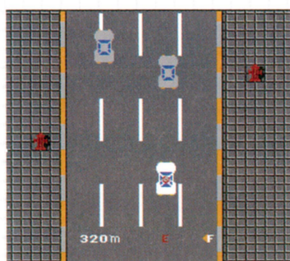
キャラクター史上最悪との呼び声もある駄作 ゴーストバスターズ

1986年発売
● 徳間書店



◆ クソゲーポイント

挙げればキリがない。原作で活躍する黒人少年「ウィンストン」が登場しないことに怒る外国人プレイヤーも。



退屈なレース面と裏ワザでのお金稼ぎを始めてやっとこさアクションゲームになったと思いきや、ボタン連打によって移動する幽霊を攻撃できないなどのクソ要素に悩まされることになる。

『バスターズ』というよりも ビバダム君のクソゲー

PCゲーム事業を足がかりにゲーム市場に参入した徳間書店といえば、名作『ぶよぶよ』をコンシューマーゲームの世界に送り出した存在として有名なのだが、同じ落ち物パズルでも爽快感皆無の『ゴルビーのパイプライン大作戦』など、迷作の影もある。そんな徳間書店の『ゴーストバスターズ』は、日米の全プレイヤーから酷評を受けた、伝説のクソゲーのひとつだ。

映画『ゴーストバスターズ』のロゴマークは世界でも最も有名なシンボルのうちのひとつだが、このゲームでは主人公キャラの代わりに、あのロゴマークを操作して街を移動する。したがって、バスターズが幽霊を追いつめて退治しているというよりも、白い幽霊と黄色い幽霊が街を徘徊しているという絵面に、単調なカーレースを繰り返してお金を貯めなければならぬこともあり、「ミシランタイヤのゲーム」と言われたほうがしっくり来るかも。

ラストステージのみアクションもあるが、移動がなぜかボタン連打だったりと、困惑することしきり。



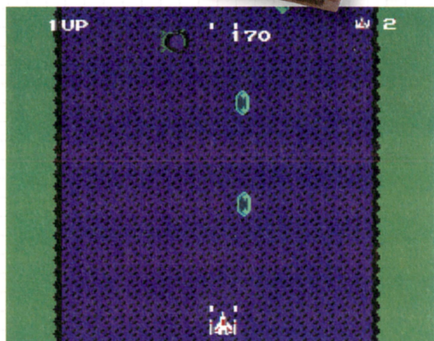
ファミコンゲームの世界の懲罰房 頭脳戦艦ガル

1985年発売
●デービーソフト



クソゲーポイント

ひたすら単純作業を繰り返し、一度でもミスをしたらずべてがバアになる。賽の河原の小石積みをリアルに体験できる。



初見ではちょっと難しいが、シューティングゲームとしては許される難易度。ただしどんなにパーツを集めても、死んだら0からやり直し。

100個のパーツ集めに 三日三晩かかる苦行

当時ゲームのヒットメーカーに勤めていた、80年代を代表するとある有名なゲーム名人(二)想像におまかせします)の話では、ファミコン仲間と「クソゲーを持ち寄って見せ合おう」という遊びをした際に、全員がこの『頭脳戦艦ガル』を持参したのだとか。誰にプレイさせてもつまらないことが保証できるといって稀有なタイトル。

「スクロールロールプレイングゲーム」を標榜しているものの、内容はオンスドックスなシューティングゲーム。それだけなら「看板に偽りあり」というだけの話なのだが、凶悪なのはゲームシステムだ。

最終ステージにたどり着くためには、100個のパーツを集めなければならなのだが、これが三日三晩かかる苦行。ステージは実質3種類しかなくゲーム内容も単調なので、居眠り運転を誘発する可能性さえある。背景と同一化しているラスボスを素通りしてしまうと最初からやり直しという鬼畜のようなトラップも。99%のプレイヤーがサジを投げたとされる問題作だ。

東
山結

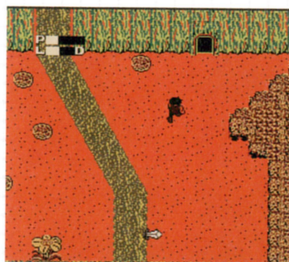
エルナークの財宝

発売から13年間誰もクリアできなかった！

1987年発売
●トワチキ



●クソゲーポイント
微頭徹尾ヒント不足の手探りゲーム。最初のステージから出ることにさえ困難で、説明書にも平然とウソの記載が。



「クリア不可能」であることによって伝説となったクソゲーだが、『ゼルダ』風ゲームとしても完成度は低い部類に入る。開発者たちはクリアしたのか？

テレビゲーム史上最難関の謎解き

古代エジプト人の猜疑心とテクノロジーは大したもので、つい最近も、ピラミッドに未踏の隠し部屋があることが、X線を使った解析作業によって発見された。何千年にわたり盗掘者をあざむき、20世紀の科学者たちの熱烈な好奇心さえも耐え抜いたというのは、にわかに信じがたいことである。

いっぽう、ファミコンゲームの世界にイヤな金字塔を打ち立てたのが『エルナークの財宝』だ。なんとこのゲーム、発売から13年間にわたって、完全クリアするプレイヤーが現れなかったのだ。カセットに5300円（定価）を支払い、放課後の時間をゲームに費やしたすべての少年たちを、見事にシャットアウトしてきたことになる。その強力な罠とは――ラスト手前に「ダーク属性」100%でないと進めないポイントと、「ライト属性」100%でないと進めないポイントが交互に配置されており、アイテムを集めても両方の条件を満たせなかった。実はこれ、両方の属性が50%だと、どっちもくぐれるのだ。ヒントなしで、それは100%無理！！



燃えろ！プロ野球

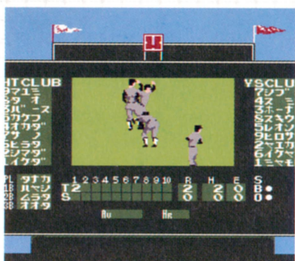
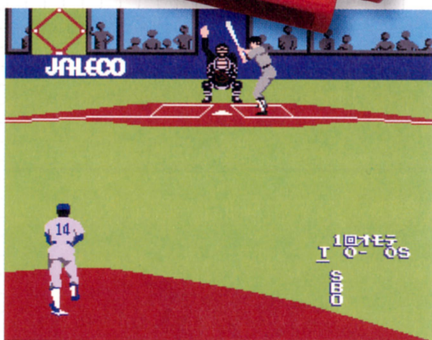
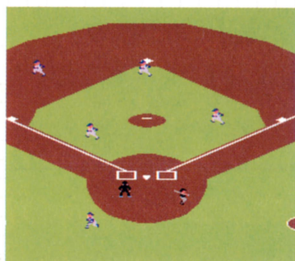
バントでホームランの伝説の野球ゲーム

1987年発売
●ジャレコ



●クソゲーポイント

「バントホームラン」はもはや伝説に。合
成音声による「ペポーツ」は、独特の味が
あった。



止め絵として眺めるかぎりでは、クオリティの高い野球ゲームに見えてしまうのが惜しいところ。手は込んでいる。

158万本を売り上げるも
ゲームの中身には賛否

先進の要素を数多く取り入れた意欲作。テレビ中継さながらの画面構成に、多くのゲーム少年と野球ファンが興味を抱いた。ゲーム開始時に鳴る合成音声の「ペポーツ!」(「ペポーツ」)は、江川卓氏の肉声をサンプリングしたものだとか。

バグか、はたまたゲームバランスの未調整か、ゲーム内容はめっちゃくちゃなものだった。たとえば、各チームに1人設定された「強打者」なら、バントでもホームランを打つことができる。口ひげを生やした風貌から当時「マリオ」とあだ名されていた大洋ホエールズのボンセが、本作ではマリオさながら大活躍。

打撃が華々しい反面、操作性の悪さから守備はえらく難しく、往年の名選手たちが球場で失策の山を築くという、見るに耐えない光景が繰り返された。

ただ、ヒット作としての売上実績は揺るがず、新機軸への高い評価もあったため、その後もシリーズ化され、ナムコの『ファミスタ』シリーズと競い合った。物笑いの種にされがちだが、ジャレコの屋台骨を支えた立派な作品だったのである。

東
前頭
筆頭

エスパーじゃないとクリアできない!? マインドシーカー

1989年発売
●ナムコ



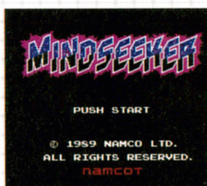
●クソゲーポイント

すべてを乱数が決めるため、ゲームとして成立していない。ただし、このゲームを簡単にクリアできる人がいたら本当のエスパーかも。

このソフトは あなたの せんごいしきの
外に わかっている サイキックパワーを
ひきだすために かいはつされた。
ちょうのうりよくかいはつソフトです。

エスパーキヨタの たいせきに もとづいて
けんみつに シミュレートしているの

それでは おまんしせいから れんしゅうしよう。
いちばんらくだと おもう しせいをつくるんだ
そして そのまま ぜんしんに ちからをいれる+



今も昔も、変な宗教や陰謀論に騙されやすい人はいる。真剣になってしまう人が心配になる。

良く言えば玩具的
悪く言えば詐欺的なソフト

「プレイヤーの超能力を開発する」という直球のオカルトゲーム。89年当時テレビなどで人気だったエスパー少年「キヨタ」の指導にしたがって、カード当てなどを繰り返して超能力を鍛えていく。

——とまあ、ルールの時点で、ゲームとして破綻していることが明白な品。想像の通り、完全な「運ゲー」を繰り返すだけのもので、運が悪ければゲームオーバーになる。雑誌の後ろのほうに広告が載っていた、怪しいオカルトグッズの類のものである。

あるプレイヤーの計算によると、エスパーキヨタの「最終試験」をクリアできる確率は、281・25分の1（0・35%）。これは195回試行して、やっと50%の確率でクリアできるという数字だ。もちろん運が悪ければ、500回やろうが1000回やろうがクリアできないということも当然起こり得る。出口の見えないトンネルにいる気分だ。

10000歩譲って、ゲーマーに超能力が宿るんだとしても、このゲームにしか使えないのだとしたら意味がない。

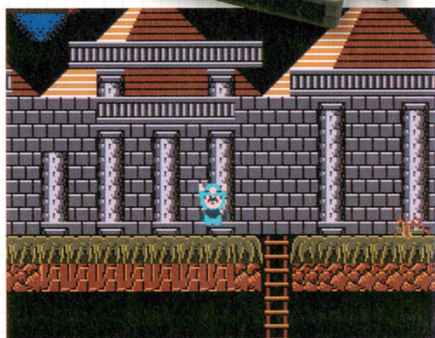
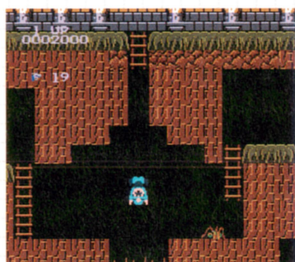
西
前頭
筆頭

攻略本なしではどうにもならないアクションゲーム スーパーピットフォール

1986年発売
●ポニーキャニオン

「マップ上のすべてを調べる」という偏執狂的なやりこみをすべてのプレイヤーに求める。いくらなんでもやりすぎ。

クソゲーポイント



デモ画面では、びよんびよんと無意味に跳ね回り、なんてことのないクモにぶつかって死亡する。死に様は「空中ドゲザ」とも。

クソ要素盛りだくさんの
最難関ゲーム

『スーパーマリオブラザーズ』よりも歴史のあるアメリカ発祥のアクションゲーム『ピットフォール』シリーズ第2弾のファミコン移植作。幻の秘宝を目指して、探検家「ハリー」を操作して洞窟を探索していく。

オープニング画面のまま放置しているとデモ画面が始まるのだが、『マリオ』のデモのように賢く動くのではなく、決まった動きを繰り返した結果、同じザコ敵にぶつかって死にまくる。プレイ前から早くも不安を感じさせる演出だが、いざゲームを始めてみても、スタート地点にある意味ありげなハシゴを降りて即死など、プレイヤーを怒らせたような仕掛けが盛りだくさん。

何よりひどいのが、このゲームにおいてはすべてのアイテムが「隠し」だということ。画面は上下左右に広大で迷いやすいのに、すべての障害物をしらみつぶしに調べないと必要なアイテムが手に入らない。マップ移動に必要なワープポイントもアイテム同様に隠されていて、攻略本がないと何が何だかわからないまま死に続けることになる。

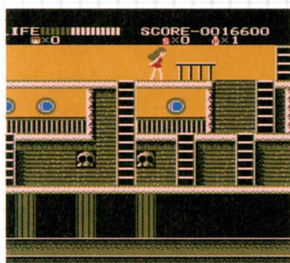


主人公は人形のジェニーちゃん！ ロストワード・オブ・ジェニー 失われたメッセージ

1987年発売
●タカラ



●クソゲーポイント
購買層を想定したゲームデザインのような配慮は一切ナシ！ アクションゲームとしてもアラが目立つ。



ジェニーちゃんの小道具に「冒険！ 夜の墓場セット」とかあっても、絶対売れないよな……。

あわれなジェニー カルト教団の餌食に

お人形のジェニーちゃんを主人公に据えた『ロストワード・オブ・ジェニー』は、ジェニーちゃんがパンチとキックで、悪の教団と戦う横スクロールアクションゲーム。

硬いザコ敵とわかりにくい当たり判定で、お人形大好きな女児たちはもちろん、歴戦のゲーム少年たちも沈めてきた。オープニング画面にはジェニーちゃんの一枚絵が表示されるが、この後に控えるゲームの内容を思えば、アメリカで起こった猟奇犯罪の被害者の写真のように見える。

骨太すぎる難易度といい、ジェニーちゃんに似つかわしくないダークな雰囲気といい、どこか既視感がないだろうか。そう、難関アクションゲームの代名詞、あの『魔界村』にそっくりなのだ。「ドールのジェニーちゃんが主人公の、女の子向けゲームを作るには？」というところから出発してこのゲームが出てきたのなら、単純にそれは失敗だが、「女の子に『魔界村』を遊ばせるには？」を出発点にこのゲームが出てきたのなら、大成功である。

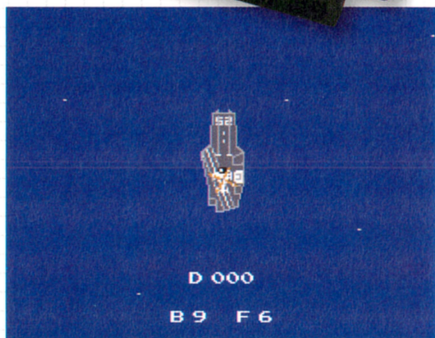


賛否を呼んだハードなゲームシステム バンゲリングベイ

1984年発売
●ハドソン



●クソゲーポイント
ラジコンヘリのような操作系がわかりにくかったが、慣れてしまえばハマる。でもちょっと難しかったか。



空母の護衛もヘリの任務になっている。アメリカ海軍らしからぬ脆弱さだがファミコンゲームではご愛嬌か。

ハドソン、ハドソン……！
マイクに向かって叫んだ想い出

遊ぶ人、また遊んだ時代によって大きく評価が異なるシューティングゲーム。空母から発進する攻撃ヘリを操作して、バンゲリングベイ帝国の工場を爆撃・破壊するのが目的なのだが、敵の攻撃が母艦に及ぶため、そちらの迎撃にも気を配らなければならず、難易度を押し上げている。当時すでにオトナだったゲーマーやプラモ好き少年からは、ハードなゲームシステムに対しても評価が高かった。その反面、当時のファミコンの主なプレイヤー層である小中学生にとっては、旋回・加速による操作系が受け入れられなかったようで、クソゲーのそりりを受ける理由になってしまっている。プレスエ時代代に『エースコンバット』の空戦がリアルだともはやされたことと比べると、時代を先取りしすぎていた感じもする。ちなみに、IIコンのマイクに「ハドソン」と連呼する裏ワザが有名な本作だが、厳密にはアメリカのメーカー「ブローダーバンド」社が制作したゲームをハドソンがファミコンに移植したものである。また、マイクに叫ぶ言葉は、本当は何でもよかった。子供たちは騙されてた!?

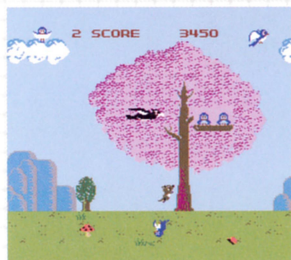


鳥なのに撃てない！異色のアクションゲーム バード・ウィーク

1986年発売
●東映EMI



●クンゲーポイント
ストーリー性のあるゲームが流行っていた時期に、この単調な内容はちよっと厳しかったかも。幼児向けたとしても。



「鳥をどうにかするゲーム」という認識で、『ダックハント』と取り違えられがちだったが、内容は真逆。

「家族で遊べ」を強調する
教育テレビの雰囲気

親鳥の「マミー」を主人公に、飛んでいる虫を捕まえて雛鳥たちに餌として与え、巣立たせることが目的のアクションゲーム。充分な餌を受け取った雛鳥は巣立って行くのだが、その姿が昇天しているように見えるという話も。

「家族で遊べる」を全面に押し出したゲームだったが、敵をビシバシやっつける『マリオ』『ドラクエ』全盛の86年当時には、このゲームの雰囲気はなかなか受け入れられなかった。

クリエイターとゲームとの乖離を思わせる、こんなエピソードも。とある当時のゲーマーによると、『光線銃』対応の、鳥撃ちのゲームと勘違いして『バード・ウィーク』を手にしてしまったらしい。おそらくは『ダックハント』と取り違えたのだろうが、当時のファミコンゲームにおける「鳥」とは、当然のように撃ち殺すものだったのである……。

幸か不幸か、このゲームは999面まで遊ぶことができる（実際には単なるループ）。5月の愛鳥週間には『ダックハント』ではなく、家族みんなで『バード・ウィーク』で遊ぼう。

西
前頭
三枚目

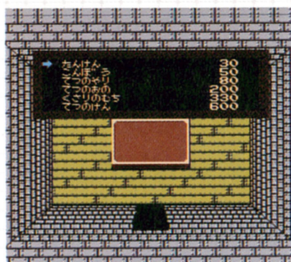
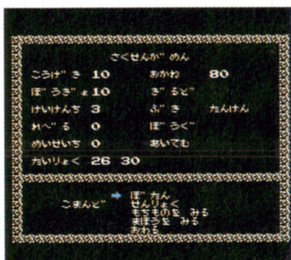
絶対迷子になる激ムズRPG 未来神話ジャークブラス

1987年発売
●タイトル



★ワンゲイポイント

「アルカノイド」風の宇宙SFと当時流行のロールプレイングをリンク。しかしRPG制作のノウハウには欠けていた。



滅んだ世界の寒々しさを感じさせるマップチップ。これが延々続くわけで、プレイしていてつらくなるかも。

難解なアイテム探しの連続
重要な設定は最後まで不明？

『ドラクエ』がまだバースワード方式（復活の呪文）だった当時、いち早くバツテリーバックアップに対応したことで話題になったタイトーのRPG。文明が滅亡した後の地球に帰還した宇宙飛行士が、新しい世界の王になるために暴君を退治するというシナリオには、宇宙シューティングが得意なタイトーならではのディストピア的な孤独感がある。

もっとも、村人の話す内容もわかりにくいヒントや無意味な会話ばかりで、なぜ地球が滅亡したかなどの重要な設定は最後まで明かされない。たとえば『アルカノイド』なら、物語の説明不足は大した問題ではないが、ロールプレイングでそれをされてしまうと……。

『ドラクエ』でいうところの「ロトのしるし」探しのようなアイテム探しを連続でこなさなければならぬほか、低レベルのままダンジョンでセーブしてしまうと、詰み状態になってしまうなど、総じてプレイヤーに不親切。マップも鬼のように広い。新たな地球の王になるためには、そのくらいの苦行は当たり前ということなのだろうか。

東
前頭
四枚目

西遊記を原作としたアクションRPG

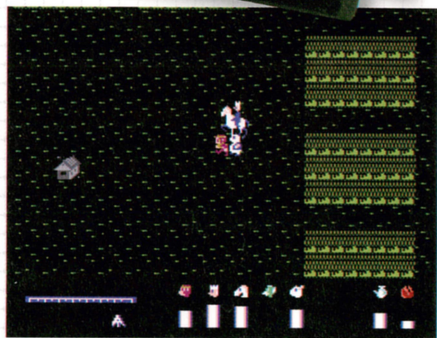
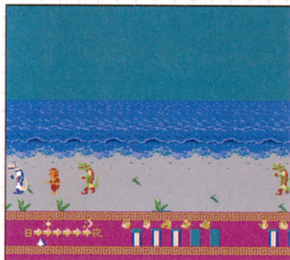
元祖西遊記スーパーモンキー大冒険

1986年発売
●パップ



◆クソゲーポイント

全RPG中でも最悪の完成度。お子様には見せられない卑猥な隠しメッセージに製作者が実名で登場。



説明不足という点では『未来神話ジャーヴァス』を軽く上回る。「西遊記」という原作に対するリスベクトも皆無!

なぜか台湾から始まる 孫悟空の大冒険

西遊記を原作とするアクションRPGなのだが、孫悟空が台湾に住んでいるなど設定がメチャクチャ。台湾から大陸へどのように渡るのかといえば、「港町で船を手に入れる」といったような気の利いたイベントがあるわけでもなく、手段はワープ。しかもそのワープ地点に特別のグラフィックがなく、完全なノーヒントだというのだから、プレイヤーは置いてけぼりもいいところである。

「冒険にあたっては水と食糧の蓄えが必要」という妙なリアルさを追求した結果、歩いているだけで「死んじゃった!」とゲームオーバーになってしまう。街に入れば補給することができるが、平和な街かと思いきや敵兵に襲撃されることもあったりして、気が抜けない。

戦闘は単調で、コツさえわかればボス戦さえ勝手に終わるレベルのカンタンさ。ただ、すべてのリソースを費やしたかのような、無限にも思えるマップの広さがプレイヤーのやる気を削ぐ。ひたすら歩いて歩いて歩ききって、無事天竺にたどり着くと、「おめでとう」みたいなことを言われてゲーム終了。南々無々。

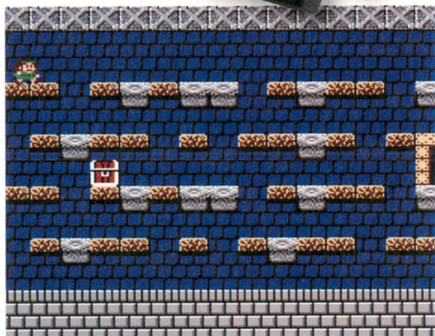
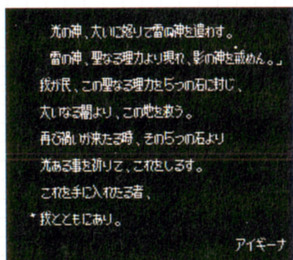
西
前頭
四枚目

『ゼルダ』にも『ドルアーガ』にもなれなかった アイギーナの予言

1986年発売
●ビック東海



●**ソゲーポイント**
異常な難易度の高さやイヤな仕掛け、詰み、もあつたりして、名作とまでは言い切れないゲームだった。



直接の関係はないバクリとも言切れないが、『ドルアーガ』のスピノフといわれても納得が行く感じ。BGMは良い。

どうにもものめりこめない
チープな世界観

86年にビック東海から発売されたアクシオンRPG。当時のゲームらしく難易度は高いが、遊べない出来とまでは言えない。いきなりスタート地点に戻されるなどのイヤな遊び要素が評価を下げてはいるものの、システムが理解できれば普通に遊べるファミコンゲームだ。

サブタイトルまで含めると、『アイギーナの予言 バルバルークの伝説より』となり、馴染みのない固有名詞がてんこ盛り。アイギーナも知らねえし、バルバルークが何なのかもわかんねえという気分になるが、当時の空気としてはそういうツツコミは無粋だったのだろう（ちなみに『バルバルークの伝説』はテクモが開発したアーケードゲームとして実在している）。「ドルアーガ」シリーズのような多角的な展開を目指していたことがうかがえるが、箱絵は残念ながらシヨボイステージの名前も「ギゼの洞窟」「ガザの森」「バルバ神殿」など、可能な限り濁音がついており中二病テイスト！「流行らなかつたゲーム」の寂寥感を感じさせてくれる。

懐かしファミコン 周辺機器特集

テレビゲーム文化の先駆者だったファミコンは、また周辺機器も充実していた。
憧れのシンボルだった懐かしい周辺機器を紹介する。

ディスクシステム

1986年2月発売 価格:1万5000円

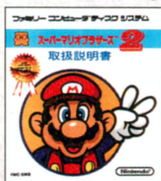
ファミコンの性能を拡張し新作を安価に入手

やればやるほどディスクシステム

記録媒体にディスクを使うことで、ゲームデータの保存や書き換えが可能になった。ゲームは玩具店の店頭などに置かれたディスクライターで書き換えることができ、遊ばなくなったゲームのディスクを消去して、新作を安価に上書きすることができた。しかしもっと大容量のロムカセットが実用化されて下火になった。

ディスクでリリースされたゲームは、『ゼルダの伝説』『謎の村雨城』など難易度が高いことが特徴。特に難易度を大幅に引き上げた『スーパーマリオブラザーズ2』の難しさは話題になった。

難易度がとてつもなく高かったディスクシステムの『スーパーマリオブラザーズ2』



光線銃

1984年2月発売 価格:3000円

ガンベルトから抜き出す時の醍醐味



最初は面白いが飽きるのも結構早かった

銃口のカメラが命中を判定

アーケードゲームのように、ガンシューティングゲームを楽しむための光線銃型コントローラ。引き金を引くとゲーム画面上の当たり判定が一瞬白く表示され、銃口のカメラが白い光を走査して命中を判定する。液晶テレビやワイド画面では作動せず、ブラウン管テレビでしか遊べない。また白い電球を撃つと全弾命中になるのはご愛嬌。

『ワイルドガンマン』、『ダックハント』、『ホーガンズアレイ』の3タイトルのソフトが発売された。

ファミリーコンピュータロボット

1985年発売 価格:9800円

ほのぼの可愛い動きが話題になった



人類には早すぎたロボットゲーム

ゲーム画面上から送信される光信号をロボットが目を受けて、内臓モーターで遠隔操作。5個のブロックを積み替える「ブロックセット」、コマを利用した「ジャイロセット」の2種類のゲームが遊べた。横井軍平がプロデュースし、当時の技術からすれば素晴らしいシロモノ。あまりにも時代を先取りしすぎたせいか、ソフトは2本で姿を消した。ロボットはその後、いろいろなゲームにキャラクターとして登場している。



マリオカートDSでキャラクターとして登場

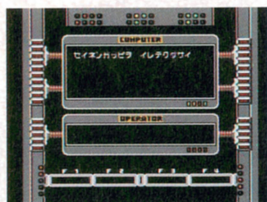
ファミリーベーシック

1985年8月発売 価格:1万4800円

マニアックな少年達からゲーム業界の人材を多数輩出



別売りでデータを保存するカセットテープレコーダーもあった



ゲームを自作できる画期的なマシン

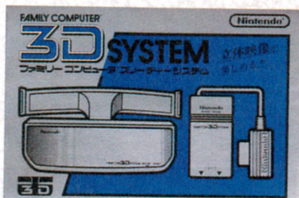
BASIC言語を組み込んだロムカセットとフルキーボードの2点セット。簡単なゲームプログラミングを自作することができた他、電卓機能や音楽制作機能、ワープロのようなメッセージボード、占いの4つの機能が内蔵。メモリ容量が小さかったため、実際にゲームを作るのは難しかったが、当時のオタク達が果敢に挑戦した。

しかし、当時の小学生にとっては、コンピュータを学習するための絶好のツール。ここからゲーム業界に入った人も多いとか。

ファミコン3Dシステム

1987年10月発売 価格:6000円

あまりにも早すぎた3D体験ゲーム



3Dテレビのパイオニア

『バーチャルボーイ』以前から3Dゲームに挑戦し続けていた任天堂。テレビ画面の左右の映像が交互に切り替えられ、画面と連動して左右の液晶シャッターが開閉するスコープで立体画像を見ることができた。しかし液晶シャッターは目の負担が大きいため、長時間のプレイは難しかった。レース、シューティングなどのソフトがあり、多人数のプレイも可能だったが遊びにくく、早々に姿を消した。



『ハイウェイスター』。スコープは重いうえに非常に目が疲れた



おえかキッズ

1990年10月発売 価格:1万3800円

アンパンマンと一緒に絵を描こう



マリオペイントの元祖

付属のペンでボードをなぞると、あら不思議。筆圧を感じて、テレビ画面上に絵が描けた。付属ソフトでアンパンマンのおえかきや迷路、パトロール、絵描き歌も遊べる。

小さな子供でも安心して使える…はずだがけっこうな筆圧が必要なこと、描いている間中、下部のグレーボタンを押し続けなければならないなど、子供にはちょっとハードルが高かった。しかし、任天堂とバンダイのチャレンジ精神を改めて感じさせる、先端の周辺機器であった。



マットコントローラー

1986年11月発売

めちゃくちゃ面白かったが住宅事情を選ぶゲーム

ゲームで全身筋肉痛に

ゲームのコントローラーの代わりに、新聞紙大のマットを使い、足踏みやジャンプで操作する。マットの上で本当に走ると、ゲーム画面の主人公も一緒に走る夢のようなゲームだった。ところが団地やアパートでは振動や騒音が下に伝わるため、プレイするとクレームになった。そのため、足ではなく両手で操作する家もあった。またファミコン本体が振動の影響でバグりまくり。そんなこんなな事情であまり流行はしなかったが、『アスレチックワールド』などをプレイした人にとっては、時間を忘れて筋肉痛になった思い出も。



時間を忘れて楽しめた
『アスレチックワールド』

ファミコン通信『ホームバンキング』

1989年発売 価格:1万9800円

ネット時代を完全先取りも…



銀行で自分専用の通信カードリッジを作って使えた



振込みや振り替えができた

「ホームバンキング」は、NTTの電話回線を利用したファミコン通信と呼ばれるネットワークシステムを使い、振込みや振り替えができた。利用するには通信カードリッジ(ICカード:3000~5000円)が必要で、銀行で自分専用のものを作らなければならなかった。株取引ができる『ファミコントレード』もあった他、将来的な構想としては電車の切符が買えたり、将棋や囲碁の通信対戦ができるようになるなど、インターネット時代を完全に先取りしていた。

しかし、あまりにも時代を先取りしていたため、機能の陳腐化が早く、現状では持っていても意味がないので、ファミコン周辺機器としてコレクターからも人気がない。

パワーグローブ

1990年発売 価格:1万9800円

未来的なアプローチに衝撃を受けた

少年達の憧れの周辺機器

ボックスコーポレーションが発売したファミコン用コントローラー。テレビにL字型の音波センサーを取り付け、右腕にグローブ形のコントローラーをセットし、指や腕を動かして操作する。使用説明書には「指先を軽く弾くだけで攻撃軍を打ち負かせる」「レーシングカーのハンドルを実際に握っているような感じがする」「ボクシングゲームでは本当に相手を殴れる」とあり、自分がゲーム中に参加する体感ゲームの先駆けだった。

しかしグローブは重く、圧力に逆らって指を曲げるのはまるで握力トレーニング。操作性は劣悪で、大半のゲームではまともにプレイできなかった。説明書にも「操作性が大変微妙なため、使いなれるのに何日か練習が必要です。」と書かれている。



テレビに受信装置をはめ込む必要があった



ターボファイル

1986年発売 価格:(調査中)

データの外部保存が早く、簡単になった



「ウィザードリィ」で育てたキャラを転送できた

ピラミッド型がかっこよかった

アスキーが発売したファミコン用の外部記憶装置。ファミコンはROMの場合カセットの中にデータを記憶していたが、内部の豆電池が切れるとデータは消失してしまう。それまでの記憶装置はファミリーベーシックに接続使用するデータレコーダしかなかったが、64KbitのSRAMを内蔵し、スピーディーかつ容易にデータの外部保存ができるようになった。

対応ソフトは『キャスルエクセレント』などアスキーのソフトが大半だが、他社製のソフトも一部対応していた。1989年には4倍の記憶容量を持ったターボファイルIIが発売された。

タレントダメゲー

西

番



**TM NETWORK
LIVE IN POWER BOWL**

●1989年 ●エピックソニー

横



**スーパーリアル
ベースボール**

●1988年 ●バップ

大



光GENJI ●1989年
ローラーパニック ●ボニーキャニオン

関



**田代まさしの
プリンセスがいっぱい**

●1989年 ●エピックソニーレコード

山



プロ野球?殺人事件! ●1988年
●カプコン

前頭



千代の富士の大銀杏 ●1990年
●フェイス

前頭



リサの妖精伝説 ●1988年
●コナミ

前頭



マイクタイソン・パンチアウト!! ●1983年
●任天堂

前頭

ネームバリューだけが勝負!?

東
横網

ブラックユーモア満載の元祖アイドル育成RPG ラサール石井のチャイルズクエスト

1989年発売
●ナムコ



●クソゲーポイント

戦闘システムのくだらなさだけは「ドラクエ」を超えたインパクト。気の抜けたようなBGMもクソゲー臭を醸し出している。



チャイルズは戦闘に参加しないし、サポートもしてくれない。それでいて彼女たちのご機嫌もとらなければならないという、非常に面倒くさいシステムになっている。



ラサール石井は脇役で
主人公はマネーシャ

ナムコから1989年6月に発売されたロールプレイングゲーム。言うまでもなく、大ヒットRPG『ドラクエ』シリーズのパロディである。『ドラクエ』の略称に倣って「チャイルクエ」とも呼ばれている。また、ゲームタイトルは「ラサール石井の」となっているが、ラサール石井自身は本作の企画にはほとんど関与しておらず、あくまで「チャイルズ」のプロデューサー的ポジションで、プレイヤーにセーブ用のパスワードを教えるだけ。

ゲームの内容は、芸能プロダクション「石井光三オフィス」が社運を賭けた実在のアイドルグループ「チャイルズ」(磯野貴理子・久留龍子・茂原裕子)を、業界ナンバー1のスターにすることが目的。社長さんいわく「選ばれしマネーシャ」であるプレイヤーが、日本全国のデパートやホールなどをキャンペーンで巡り、途中で出会う一般人を「よいしょ」してファンにしていこう。そして、最終的にスターの殿堂「ときおホール」でのコンサート開催を目指す。本作がクソゲーとされる理由は、シナ



説明書はカラーイラスト満載で読み応えある。



おまけのシールは可愛いイラストだ。

とにかく全編通してブラックユーモアが満載の本作。完成度としては『ドラクエ』に遠く及ばないが、くだらないシナリオがプレイヤーを楽しませてくれるのは確か。ベストオブアレントクソゲーとしてある意味でオススメの作品だ！

高くなるので、こまめに食事に連れて行く必要がある。しかも、レベルが上がれば上がるほど食事代も上がるという憎たらしさだ。さらに、ラスボスは事務所の石井光三社長で、ギャラのアップをかけて戦うのだ。

アイテムも変わっていて、例えば「紙おむつ」がある。これは、移動途中でチャイルズの尿意を取り除くために使用するのだが、女性アイドルの尿意を管理するというシステム自体が奇抜すぎる。そのほか、時間が経つとチャイルズの不満度

リオの奇抜さにある。全体的な雰囲気は限りなく『ドラクエ』に近いのだが、肝心の戦闘システムがとにかくくだらない。フィールドを移動していると一般人（敵）に出くわすので、売り込み（戦闘）をかける。よいしょ（技）で攻撃すると、敵は毒のある言葉やつんつん攻撃をしてくる。敵の中には、「デロ」や「クソ」といった非常に汚いキャラも出てくる。

西
横網

TM NETWORK LIVE IN POWER BOWL

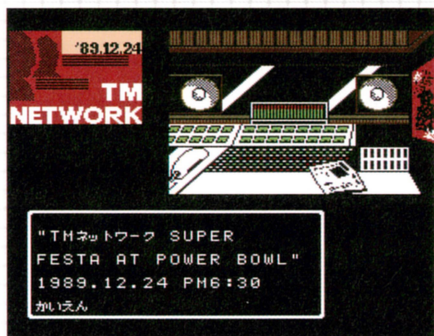
BGMだけはカッコイイ！ 人気バンド便乗のクソゲー

1989年発売
●エピックソニー



●クソゲーポイント

地球滅亡阻止という壮大なシナリオで、そもそもTMNが登場する意味がわからない。急なゲーム展開もプレイヤーを悩ます。



ストーリー終盤にあるミニゲーム（3D迷路・カーチェイス）をクリアしないと先に進めない。ゲーム本編より、このミニゲームのほうがおもしろかったりする。

地球滅亡阻止のために
TMNが少年と尽力！

エピックソニーレコードから1989年12月に発売されたSFアドベンチャーゲーム。タイトルにある通り、人気バンドのTM NETWORK（以下、TMN）が主役に起用されている。

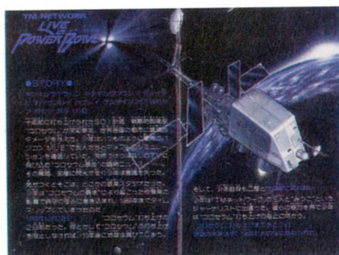
ゲームの内容は、1999年が舞台。SDI計画で打ち上げられた戦略防衛衛星コロセウムが突如として暴走をはじめ、世界中で核ミサイルが爆発し、同年12月26日未明、地球は銀河系から消滅する……のだが、奇跡的に生き残った主人公の少年が、1989年12月22日のTMNのレコーディングスタジオにタイムスリップし、TMNと協力して地球滅亡を阻止するというもの。

本作では、「MUEコマンド」という新要素がある。「MUE」とは、主人公が1999年から持ってきたPCの名称。このPCは、1回開けたセキュリティドアを開けることができたり、電話をかけて住所を逆探知できたり、遠隔操作で人工衛星にコンピュータウイルスのワクチンを投入することができたりと、超万能的アイテムなのだ。

本作がクソゲーとされる理由は、一つ



「ウツ」と「こむろ」はカッコいいが、「きね」は微妙なイラスト。



壮大過ぎるストーリー。TMNとはもはや関係がない。



当時超人気の3人組。例に漏れずゲーム化されたわけだが……。

目には難易度の高さがある。グラフィック上は何も無い場所を根気よく調べないとアイテムを手でできなかつたり、自力で5文字のパスワードを探し当てる必要があるなど、捜査の鍵となるヒントが乏しい。プレイヤーへの嫌がらせかと思うほどの不親切さだ。

もう一つのクソゲー要素は、展開の強引さにある。主人公が、自分は未来から来たこと・地球が滅亡することをTMNに伝えると、すぐ信じて協力してくれる。そして、捜査が後半にさしかかると、ある研究者の子供（マーク）が誘拐される。マークを救出するとき、なぜか始まる迷路ゲーム。迷路を抜けると、今度はなぜかカーチェイスが始まる、といった具合だ。

クソゲー扱いされる一方で、TMNの『Self Control』や『COM EON EVERYBODY』といったヒット曲がBGMで流れるのだが、ファミコン音源でアレンジされていてカッコイイ。また、ゲーム終盤では、ライブのリアルな画像が実写取り込みで再現されており、ファンには嬉しい要素もある。ただし、難しくて、そこまでいけなかつた者も多かった。

目には難易度の高さがある。グラフィック上は何も無い場所を根気よく調べないとアイテムを手でできなかつたり、自力で5文字のパスワードを探し当てる必要があるなど、捜査の鍵となるヒントが乏しい。プレイヤーへの嫌がらせかと思うほどの不親切さだ。

もう一つのクソゲー要素は、展開の強引さにある。主人公が、自分は未来から来たこと・地球が滅亡することをTMNに伝えると、すぐ信じて協力してくれる。そして、捜査が後半にさしかかると、ある研究者の子供（マーク）が誘拐される。マークを救出するとき、なぜか始まる迷路ゲーム。迷路を抜けると、今度はなぜかカーチェイスが始まる、といった具合だ。

クソゲー扱いされる一方で、TMNの『Self Control』や『COM EON EVERYBODY』といったヒット曲がBGMで流れるのだが、ファミコン音源でアレンジされていてカッコイイ。また、ゲーム終盤では、ライブのリアルな画像が実写取り込みで再現されており、ファンには嬉しい要素もある。ただし、難しくて、そこまでいけなかつた者も多かった。

東
大関

聖飢魔II 悪魔の逆襲!

バンド人気に便乗! 悪魔が主役で神がラスボス!?

1986年発売
●CBS・ソニー

デーモン小暮閣下が
ゲームの中で大暴れ!

CBS・ソニーグループから1986年12月25日に発売されたアクションゲーム。タイトルにある通り、人気ヘビメタバンド「聖飢魔II」が主役に起用され、パッケージにメンバーが実写で掲載されている。

ゲームの内容は、全5面の1周エンド。プレイヤーは、主人公であるデーモン小暮閣下を操作し、1面でジェイル大橋、2面でライデン湯沢、3面でエース清水、4面でゼノン石川と、連れ去られたメンバーを各面で救出していく。最終面で、ラスボスである宿敵の神・ゼウスを倒し、奪われた悪魔教典を取り戻す。そして、悪魔寺で大黒ミサ（コンサート）を開けばゲームクリアとなる。

本作は、実在のバンドを起用しているにも関わらず、ゲームの内容が彼らの楽曲とまったく関係ないこと、展開が奇想天外すぎることで、アクションゲームとしての完成度の低さから時にクソゲー呼ばわりされることがある。

また、理不尽なゲームシステムもクソゲーの一因となっている。例えば、フロアを移動するため穴に落ちると、次の画

クソゲーポイント

人気バンドが主役なのに、BGMは聖飢魔IIとはなぜか無関係。ファンにも容赦ない悪魔のような激ムズアクションである。



ラスボスのゼウスを倒しても、アイテムが一つでも足りない、「出直してこい!」と言われて最初からやり直しになる。ひどい……。



1987 CALENDAR 8月 9月

8月							9月						
日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土
4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7
11	12	13	14	15	16	17	8	9	10	11	12	13	14
18	19	20	21	22	23	24	15	16	17	18	19	20	21
25	26	27	28	29	30	31	22	23	24	25	26	27	28
							29	30	31				
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31					29	30	31				

おまけで収録されていたカレンダーのステッカー。抜群の演奏力が蘇る。

説明書のキャラクター説明。主人公で、敵がセウス。今なら問題になるかも……?

キャラクター説明

(デーモン小僧)

(主人公) 悪魔教教主 / 前地創画大賞主



(ジェイル犬機)

元地獄屋敷刑務所補給機



(敵) (セウスの手下達)

セウス



(楽器)

ギター (フライングV)



ギター

(ストラットキャスター)



面では、なぜか穴から飛び出して来る。また、画面上にいた敵が急に落ちてきてダメージを受けることは当たり前。やや滑りがちなキャラの操作性の悪さもあり、慣れるまでには相当な時間を要する。

こうした難易度の高さからか、攻略しやすくなるための裏技がいくつか用意されている。一つ目は、ゲームオーバーになったら、タイトル画面で、IIコンのA、Bボタンを押しながらスタートさせると、コンティニュー(ゲームオーバー)になる。もう一つは、タイトル画面中にIコンをB、A、A、B、A、A、B、A、A、A、B、A、A、Bと押すと、ゾーンの表示が出るので、A、Bボタンで行きたい面をセレクトできる、といった具合だ。

言うまでもなく、バンドの人気の便乗して製作された典型的なキャラゲーの本作。「キャラゲーIIコンゾー」説がバツチリ当てはまる作品である。

とはいえ、特徴的なキャラクターデザインやグラフィックは見栄えがよく、不可解なゲームシステムを除けば、かなり楽しめる作品であることは付け加えておきたい。

西
大関

とことんリアルさを追求もゲーム本来の楽しさを喪失!? スーパーリアルベースボール'88

1988年発売
●パップ

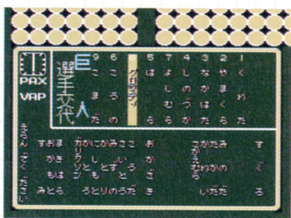
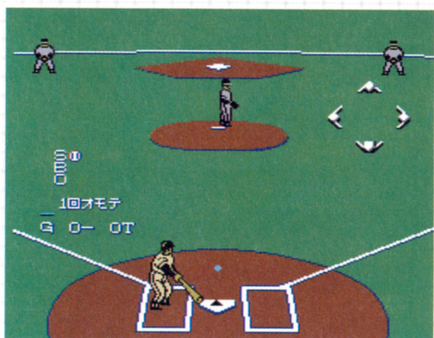
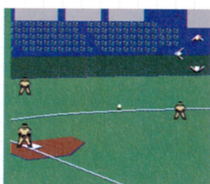
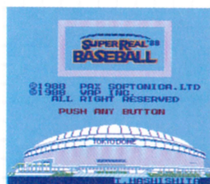
野球ゲームの世界に
実在の球団・選手が登場

パップから1988年7月に発売された野球ゲーム。当時の人気の巨人軍選手ウオーレン・クロマティがイメージキャラクターとしてパッケージに使われている。

一見すると『ファミスタ』風のゲームなのだが、野手がボールを拾う時にもボタン操作が必要だったり、やや操作が面倒。野球ゲームとして不評だった一因である。



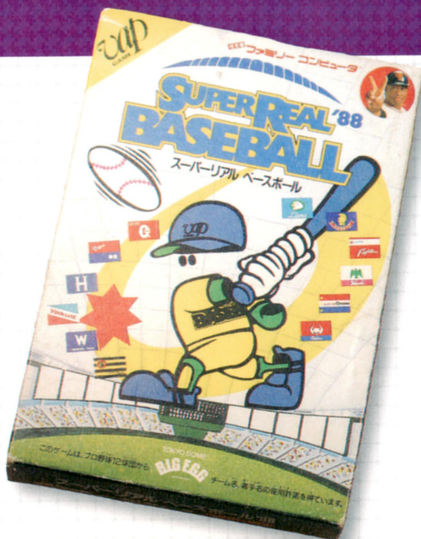
●クソゲーポイント
実在するプロ野球球団や選手名を使用するというリアルさにこだわり過ぎた挙句、肝心の野球ゲームとしての出来が稚拙に。



また、スーパーリアル'88なのは球団名や選手名だけでなく、スコアボードの表示も同様だった。日本人選手はひらがな、外国人選手はカタカナ表記にするなど、見やすさにもこだわっている。

本作がクソゲーとされる理由は、現実

ゲームの内容は、「1P」「2P」「WATCH」の3モードから好きなモードを選択してプレイするシステム。なかでも、同チーム対戦ができることが珍しく、当然ながら選手の能力は同じであるため、プレイヤーの実力が試される面が大きかった。

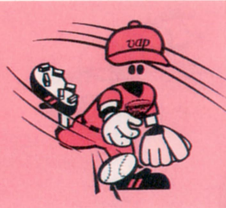


当時実名で宣伝を買って出た巨人のクロマティ。



とりあつかいやすい
取扱説明書

このたびはパップ・ファミコンゲームソフト「スーパーリアル ベースボール '88」をお買上げいただき、誠にありがとうございます。『スーパーリアル ベースボール '88』は、プロ野球12球団が球団名、選手名ともすべて実名で登場するのをはじめ、あらゆる面においてリアルさを追求した、これまでにない野球ゲームです。プレイの前に、ぜひ一度、この「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。



解説書には書き下ろしのイラストが複数。

もう一つのコピーだった「これは、野球ゲーム史に残る問題作だ。」についても、結果的に、違う意味でその通りになってしまったことが痛々しい。

タイトル通り、スーパーリアルな一方で、野球ゲームとしての楽しさを取り違えてしまった本作。同じ野球ゲームのクンゲーとして有名な「燃える!! プロ野球」(ジャレコ)のように、シリーズ化に至らなかったことが残念でならない。

守備にしても、捕球のときにAボタンを押さなければならぬので、普通の野球ゲームならアウトにできる打球でも、ボタンを押し忘れたためにセーフになってしまうこともあった。

また、本作のキャッチコピーは「くろまてがクロマティになる」という、ライバル作を意識したものだったのだが、このコピーが発表される直前にクロマティ選手が欠場に追い込まれるなど、タイミングの悪さが浮き彫りになった。

のプロ野球のリアルさを追及したあまり、複雑な操作系になってしまったこと。一つの動作に対して、いくつもボタンを押さなければならなかった。しかも、タイミングを間違えると、空振りや大暴投は当たり前。

東
関
脇

新人類

原始人が長州力に進化!? 激ムズシューティング!

1987年発売

●リコーエレメックス



●クソゲーポイント

陸にいる敵、空からの敵、いびつな地形の三重苦がプレイヤーの行く手を阻む。また、増殖していくマックス君が不気味だ。



ステージ終わりの入り口付近で、十字ボタンの上を押したままジャンプすると、岩山の中に入れるようになる。この裏技を駆使すれば、少しは楽に進めるだろう。

力がすべての原始人
恐竜たちをなぎ倒す!

リコーエレメックスから1987年2月に発売されたシューティングゲーム。イメージキャラのプロレスラーの長州力がパッケージに実写で掲載され、「力（リキ）がすべてだ!!」と主人公の力強さをアピールしている。

ゲームの内容は、原始時代が舞台。いったってオソドックスな縦スクロールのシューティングで、対地・対空兼用ショットを駆使し、迫り来る恐竜を迎撃しながら進んでいく。主人公の「マックス君」は原始人で、移動手段は自分の足。いびつな地形（亀裂、穴、池など）が行く手を阻むので、ジャンプしながら進む。他のシューティングゲームと同様、敵キャラが次から次へと襲ってくるのだが、陸にいる敵、空からの敵、そして地形の三重苦により、簡単には先に進めない。

本作がクソゲーとされる理由は、難易度の高さと、「新人類」というタイトルから漂うチープさにある。その一方で、変身アイテムである「リキマーク」をゲットすると長州力に変身するのだが、その原始人ビジュアルが長州力のイメージにピッタリでもしろうい。

★クソゲーポイント

ヒントがありすぎる捜査、あつさり自白する犯人には思わず拍子抜け。アドベンチャーとしてはあまりにも低すぎる難易度だ。



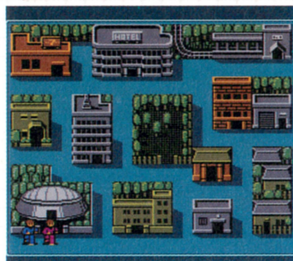
西
関協

ツッコミどころ超満載！ 便乗ゲームの代表格！
光GENJI ローラーパニック

1989年発売
●ポニーキャニオン



「ボクたちのローラースケートがぬすまれた。スケートもとりもどさないかぎり、このまちでコンサートをひらくことはできない。だから、ボクたちのスケートをもどしてくれ」



うちうみ



おおさわ



ひろゆき

ひとり えらんでくたさい



もろほし



やまもと



あかざわ



あつひろ



あまりにもチープなグラフィック。キャラのデザインが酷く、顔がほとんど一緒。メンバーを見分けるには、衣装の色と微妙な髪型の違いで推測するしかなかった。登場人物が無駄にボケるのもイタかった。

グラフィックのチープさは、ファミコンでは仕方なかったのかもしれないが、タイトル画面で表示されるメンバーの顔はほぼ一緒で、誰が誰だかわからない。エンディングのチープさも寂しい。とはいえ、テレビゲームに慣れていないであろうファン的女性向けと思われる難易度の低さに優しさを感じるし、登場キャラが一人一人ボケをかますところは面白い。

ゲームの内容は、盗まれた光GENJIのローラースケートを取り戻すため、プレイヤー（ファンの女の子）が立ち上がる。「情報収集→犯人を見つけ出す→ローラースケートを取り戻して感謝される」、この作業をメンバー7人分繰り返して、全員分集めるとクリア（コンサート開演）となる。推理して犯人のいる場所に着くと、「わたしが、はんにんだよ。スケートを、かえすよ」とあつさり自白するので拍子抜けだ。

ポニーキャニオンから1989年3月に発売されたディスクシステム用のアドベンチャーゲーム。タイトル通り、当時の大人気アイドル「光GENJI」が主役である。

盗まれたスケート靴を
メンバーと共に捜査！

東
山結

アクションとRPG! 見た目はつっぱり大相撲!? 寺尾のどすこい大相撲

1989年発売
●ジャレコ

相撲ゲームが進化!
本格的相撲RPG

ジャレコから1989年11月に発売された相撲アクションゲーム。タイトル通り、当時の人気力士・寺尾関が主人公である。

ゲームの内容は、「昇進編」「日本一周編」「対戦編」の3つ。昇進編は、寺尾もしくはオリジナルの力士を作り、前頭末尾から横綱を目指す。各場所15番闘って力士を成長させ、横綱になって二場所連続優勝すればクリア。日本一周編は、寺尾が全国5力所にある悪の土俵を制覇し、盗まれた賜杯を取り戻せばクリア。対戦編は、2人プレイの団体戦勝ち抜きゲームである。

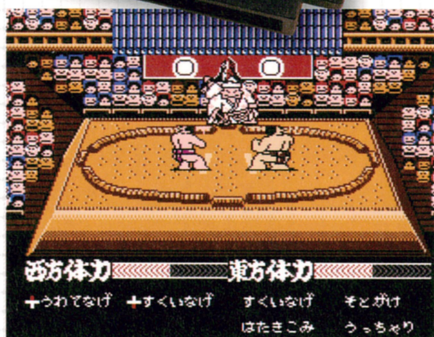
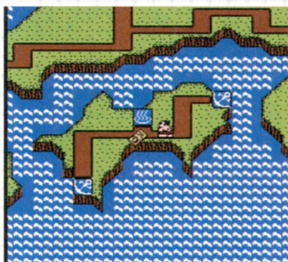
本作が不評だったのは、寺尾に全く似てないことと、対戦画面だけを見ると、「つっぱり大相撲」(テクモ)と区別がつかないほどそっくりな点だ。クソゲーを量産していたジャレコが、寺尾の人気と「つっぱり大相撲」のヒットに便乗して作った典型的なクソゲーだが、RPGの要素がある昇進編は本作のオリジナル相撲ゲームとしては珍しく長時間にわたって楽しめるのが魅力だと言えるだろう。

クソゲーポイント

日本一周編で、なぜ力士自身が盗まれた賜杯を取り戻しに行くのか謎。また、取組画面は「つっぱり大相撲」に酷似している。



東 方		番 方
榎 崎 喜 士	前 頭 7	投 ノ 山
沢 ノ 彦	前 頭 8	黒 千 米
辰 ノ 魚	前 頭 9	千 狼 錦
榎 崎 登	前 頭 10	柳 天 山
矢 子 山	前 頭 11	大 黒 天
米 米 彦	前 頭 12	錦 黒 尾
宮 士 ノ 門	前 頭 13	寺



取組中の操作は、いたってオーソドックス。投げ技ボタン、つっぱりや相手を押し込むボタンを上手く使い分けながら対戦相手を土俵の下に叩き落せば勝ちとなる。

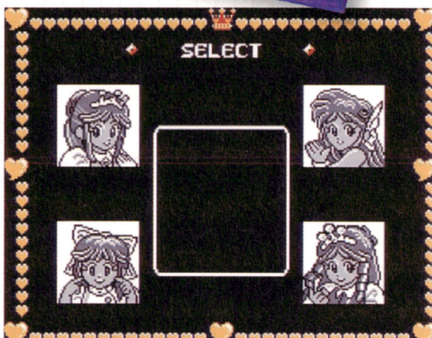
西
山結

主人公もメーカーも消えて幻のソフトに！ 田代まさしのプリンセスがいっぱい

1989年発売
●エピックソニーレコード

クソゲーポイント

ゲームとしてのクオリティー自体は決して悪くないのだが、主人公のイメージのせいでクソゲー扱いされているのは残念。



「うううううううう」とバスワードを入力して始めると、いきなり最終ステージに出現する裏技がある。ライフは2540もあるので、ラスボス戦も楽勝になった。

お姫様を救出すべく
マーシーが大活躍！

エピックソニーレコードから1989年10月に発売されたアクションゲーム。主人公の田代まさしが、ヨーロッパ片手に4人のプリンセスを救出する一般的な横スクロールのキャラゲーで、最終面は「ゼルダの伝説」風のアクションゲームに変わる。

ゲーム内に登場するプリンセスは、「シンデレラ姫」「人魚姫」「おやゆび姫」「白雪姫」で、イメージモデルを思考するオーディションも実際に行われた。選考は1107通の応募者の中から、一般投票で4名の小学生の少女が田代に救出されるプリンセスとして選出された。

本編とは関係ないが、箱の裏面には、田代まさしの顔写真と一緒に「大切なものは勇気。守るものは愛。下心はゼンゼンナイ。」という今となっては皮肉なキャッチコピーが載っていた。

なお、何度も逮捕されて転落人生を送る田代まさしの現在と言うまでもなく、ソフト発売後にレーベルがゲーム事業を廃業してしまい、バーチャルコンソールでの復刻も今後も望めない幻の作品となっていました。

東
前頭
筆頭

爆笑! スターものまね四天王

1990年発売
●バック・イン・ビデオ

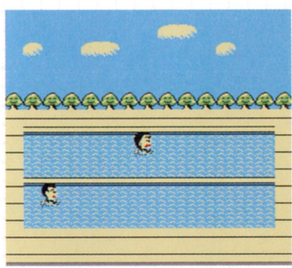
ものまね芸の腕を磨いて
「あわや先生」を喜ばせ!

バック・イン・ビデオから1990年9月に発売されたものまねボードゲーム。テレビの人気対戦型番組で有名になった「ものまね四天王」を題材にしている。

同じものまねを続けていると「マンネリ」になって人気の効果が薄れたり、ブームを巻き起こして大人気になるなど、実際のものまね芸人の芸能生活をリアルに再現している。



●クソゲーポイント
そもそもテレビゲームにするほどでもないような内容である。ワンパターンなゲーム進行とチープなグラフィックが寂しい。



本作は、タイトルの雰囲気からも予想できる内容の薄さである。決して難易度の高いゲームではないが、ワンパターンなゲーム進行が飽きやすく、グラフィックも微妙なクオリティーだった。その点は、開発者側も考えていたのか、ゲームプレイ中にセレクトを押しながらスタートを押すと、ゲームが終了していきなり結果発表が見られる裏技が用意されていた。

あわや先生の機嫌、ファン的人数、スター歌手からの人気度、ものまね大会での優勝ポイントの合計が一番高かったプレイヤーが勝利(クリア)となる。

ゲームの内容は、清水アキラ、栗田貫一、コロツケ、ビジーフォーの中から1人を選び、地方の営業でネタを披露しファンを増やす。そして、ものまね審査員である、あわや先生(故・淡谷のり子)に芸を認められれば「ものまね名人」となる。

西
前頭
筆頭

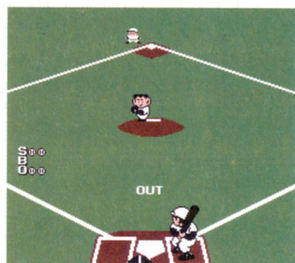
プロ野球なのに推理アドベンチャー！ プロ野球？ 殺人事件！

1988年発売
●カプコン



クソゲーポイント

チームなグラフィック、ヒントがほぼない
捜査の難しさ、そして仰天のエンディング
には、思わずカセットを投げたくなる……。



「いがわ」は常に警察に追われている身の上であるため、マップ上に配置された警察官に見つかりと音楽が変わって逃走モードとなる。アクション要素は楽しめる。

容疑者がいかわするが
事件の真相を突き止める

カプコンから1988年12月に発売されたアドベンチャーゲーム。架空のプロ野球界を舞台に、殺人事件を題材とした推理アドベンチャーである。

ゲームの内容は、殺人犯という濡れ衣を着せられた元プロ野球選手が、事件の真相を突き止めていくというシナリオ。プレイヤーは主人公の「いがわすく」となり、7つの都市（横浜、川崎、東京、所沢、名古屋、広島、大阪）を回りながら捜査していく。RPG的な要素を持っており、捜査画面は「ドラクエ」そっくりのフィールドなのが特徴だ。また、登場人物名はプロ野球に関連していて、「かきふ」や「くあた」などがある。

本作がクソゲーとされる理由は、難易度が非常に高いこと。捜査の過程で何が必要なのかわかっていても、それがどこにあるのか全く見当がつかないなど、ヒントが極端に乏しいのだ。そして、苦勞の末にクリアすると、待ちに待ったエンディングかと思いきや、なぜか突然開催される野球ゲーム。その理由はネタバレになるので伏せるが、今までの苦勞は何だったのかと呆れ、思わず苦笑いだ。

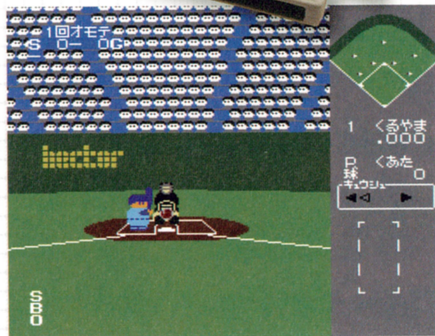
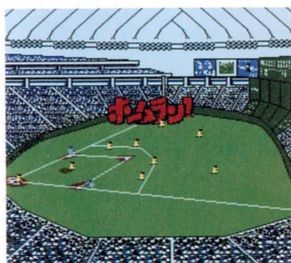
東
前頭
三枚目

何が10倍なのか？えーもう嫌々んな完成度！ エモやんの10倍プロ野球セリーグ編

1989年発売
●ヘクト



●コンゲーポイント
コンピュータとの対戦があまりにも難しすぎる上、2Pでの対戦プレイができないというのは、野球ゲームとして致命的。



エンディングで「じかい バリーグへんでおあいしましょ」とエモやんのメッセージが表示されるが、あまりの不評さからか、「バリーグ編」は発売されなかった。

● START
CONTINUE
©HECT 1989

あまりに売れな過ぎで「バリーグ」編はナシ！

ヘクトから1989年12月に発売された野球ゲーム。「エモやん」こと、元プロ野球選手の江本孟紀が、ゲームに登場する約190名の現役プロ野球選手（89年当時）のデータおよび個性の分析はもちろん、ゲーム制作全般のアドバイザーの役割も果たしている。

ゲームの内容は、データ重視の野球シミュレーション。チームはセリーグの6球団のみ。タイトルでは「セリーグ編」となっているものの、選手名・球団名は日本野球機構から承諾を得ないため、仮名となっている。また、選んだ球団名や選手のデータは自由に変更できたが、野球ゲームとしては稚拙すぎた。CPUがあまりにも強すぎる上、2Pでの対戦プレイができないことが致命的。また、画面が選手視点で表示されるため見づらいこと。コースが細か過ぎて、慣れないとCPUに完全試合をされてしまった。とはいえ、当時の人気野球ゲームの良い部分を取り入れ、そこに大きくオリジナリティを加えた、かなり先進性を持った作品だったのは確かだ。



千代の富士の大銀杏

これまた、見た目はつっぱり大相撲!?

1990年発売
●フェイス



●クソゲーポイント

千代の富士はプレイヤーのキャラとして使えないし、大銀杏なのは当たり前。タイトルのネーミングセンスが微妙である。



大銀杏(おおいちょう)とは、十両以上の力士が結えるまげのこと。立会いの際は足払いや投げなど簡単なコマンド入力ですることのでき、操作性は良かった。

勝ち進んで横綱を目指せ
打倒、千代の富士!

フェイスから1990年12月に発売された相撲ゲーム。タイトル通り、第58代横綱千代の富士(故・九重親方)をモチーフとしている。なお、千代の富士は横綱として君臨するラスボス的な存在として登場する。

ゲームの内容は、本場所で大相撲を取って番付を上げ、稽古をしながら能力を上げていき、横綱を目指すことが目的。主人公は、様々な稽古をつけることでステータスが上がっていくので、力士育成シミュレーションの要素もある。メインモードの「昇進モード」のほか、「練習モード」「対戦モード」「観戦モード」なども楽しめる。

しかし、『つっぱり大相撲』と画面がそっくりで、見分けが付きにくい。また、昇進モードは「幕下モード」と「関取モード」の2つがあるのだが、関取モードの難易度が非常に高い。初期値が低く、力士の育成に時間がかかる上、ラスボスの千代の富士が強すぎる。その一方、幕下モードは初心者向け。難易度を選ぶことは嬉しい。



当時の人気子役が主人公のアクションゲーム！ カケフクんのジャンプ天国 スピード地獄

1988年発売
●ビック東海

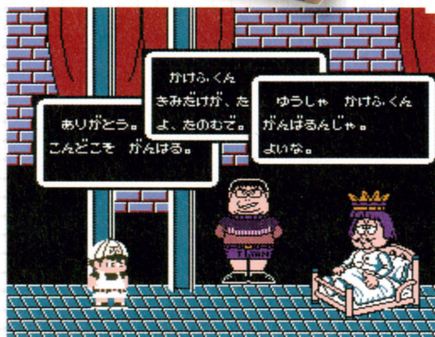
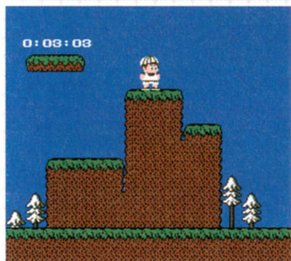
**操作性が悪すぎる
激ムズアクション！**

ビック東海が1988年7月に発売したアクションゲーム。タイトル通り、当
時人気子役だったカケフくんが主人公で
ある。

スピード感だけは、他のア
クションゲームの比ではない。カ
ケフくんを主人公にした意味は
不明で、海外版では「Kid
Kool」というタイトルで発
売された。



●**クソゲーポイント**
「スピード地獄」のタイトル通り、猛烈な
スピードで進むカケフくん。あまりにも速
くて操作が難しいし、目で追うのも大変。



ゲームの内容は、カケフくんが人助け
のために、隣の国にある薬草を集めるの
が目的。高速移動とジャンプで展開され
る横スクロール形式で、3時間以内に全
ステージをクリアしないと、グッドエン
ディングが見られない仕様になっている。
また、マルチエンディング方式のため、
クリアした時間により内容が異なる。

本作がクソゲーとされる理由は、難易
度の高さと操作性の悪さにある。タイト
ルに「スピード地獄」とあるように、走
り出すと猛烈なスピードで進むため、操
作が非常に難しい。クリアすると、エン
ディング画面で王様が「このゲーム難し
すぎるから、この場面見ることはないの
かいなー」と言い、大臣は「世間には
とんでもないようなガキ……いや、子供が
たくさんいるからわかりません」と応え
ている。つまり、開発者側はプレイヤー
にクリアさせる気がなかったわけだ。ク
ソゲーと割り切れば、まあ楽しめる。

●クソゲーポイント

ファミコンということを考慮しても、立花理佐にまったく似ていないキャラデザインがゲームの楽しさを盛り下げる。

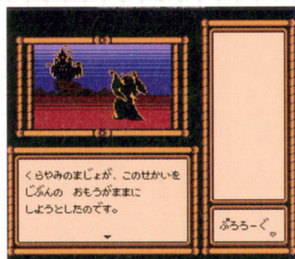


西
前頭
三枚目

リサの妖精伝説

全く似てないキャラデザ！意味不明なゲーム展開！

1988年発売
●コナミ



立花理佐が発売したCDと同タイトルのアドベンチャーゲーム。クリア後、キーワード画面で左、右、左、右、下、上の順に押すと、真のエンディングが見られる。

リサちゃんと一緒に
おとぎ話の世界を冒険

コナミから1988年6月に発売されたディスクシステム用のアドベンチャーゲーム。ディスクシステムにおけるアイドルを主役にしたゲームの2作目。当時人気アイドルだった立花理佐が本人役で登場している。

ゲームの内容は、コンサートを見に来ていた主人公が、突如として別の世界へワープする。世界を暗闇に閉ざそうとする暗闇の魔女を倒すため、リサとおとぎ話の世界を冒険するコマンド形式のゲームである。

しかし、立花理佐本人にまったく似ていないキャラデザインと、ぶつ飛んだ展開のシナリオはクソゲーポイントだ。先に紹介したが、なぜリサと共におとぎ話の世界に飛ばされるのか、まったく意味がわからない。

クソゲー扱いされる一方で、ゲーム進行中、画面に電話番号が大きく表示され、リサが生声でヒントを教えてくれるテレフォンサービスを実施するなど、メディアミックスが展開されていた。ゲームに不慣れたファンでも楽しめるよう工夫されている点が唯一の救いだ。

東
前頭
四枚目

人気の第4弾はファミコン最後のソフトで大コケ 高橋名人の冒険島IV

1994年発売
●ハドソン



●クソゲーポイント
高橋名人を一躍有名人にしたシリーズ第4弾だが、スーファミが主流になる中で、現に限界があった。



すでに下火だったファミコン向けソフトということもあり、市販品としては流通量が非常に少なく、ハドソンのファミコンソフトの中では最も販売本数が少ない作品。

無理ゲーからヌルゲーに
色褪せた人気シリーズ

ハドソンから1994年6月に発売されたアクションゲーム。同社の人気シリーズ『高橋名人の冒険島』の第4弾で、任天堂公認ソフトとしてはファミコン最後のソフトである。

ゲームの内容は、高橋名人が仲間の恐竜達と楽しく暮らすアドベンチャーアイランドが舞台。ある日、突如として現れた怪しい影にさらわれた仲間の恐竜達を助け出すべく名人が立ち上がる。

前3作品と比べると、アクションロールプレイング色が強くなり、ステータスリニア制からエリアクリア制に変更となり、パスワード制も導入された。無理ゲーとしても有名なシリーズだったが、システムの変更で初心者に優しく、長時間楽しめるようになった。本作はクソゲーではないが、すでにスーファミなどの次世代機が普及しているなかで、あえてファミコンで出せば売れるかもと見込んで開発するも、見事に大コケしたという点を考慮して、この番付に入れておきたい。シリーズのファンであっても、今さらファミコンということでは避けてしまったファンも少なくなかった。

西
前頭
四枚目

マイクタイソン・パンチアウト!!

1987年発売
●任天堂

主人公リトルマックが
マイクタイソンに挑む!

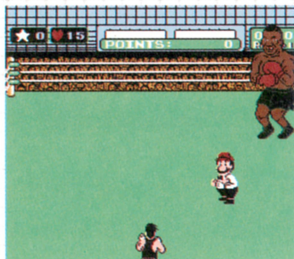
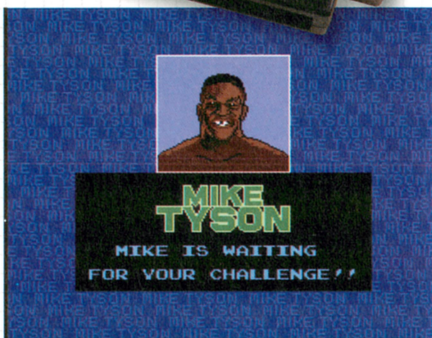
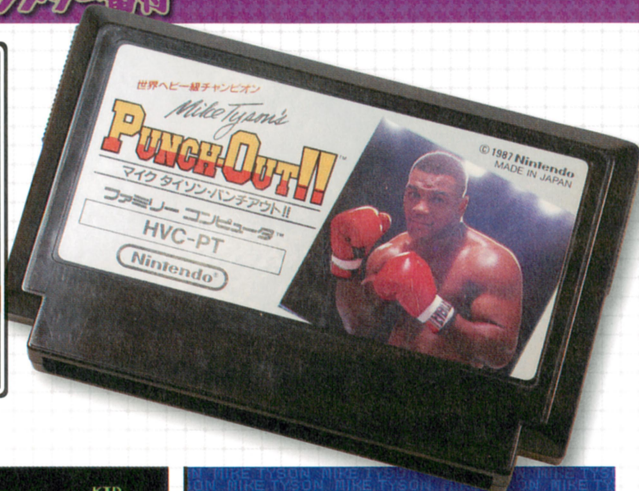
任天堂から1987年11月に発売されたボクシングゲーム。タイトルにある「マイクタイソン」は、主人公ではなくラスボスという設定である。

ゲームの内容は、マイクタイソンが主人公(リトル・マック)に挑戦状を叩きつけるところから始まる。ステージは、W.V.B.A.の「マイナーサーキット」「メジャーサーキット」「ワールドサーキット」の3ステージから成り、各ステージでランカーとの対戦およびチャンピオンとの対戦が行われる。

本作は面白いゲームではあるが、マイクタイソンは攻略が非常に困難だ。ただし、世界中のプレイヤーに愛されているのも事実。その証拠に、発売から約30年後の今年、海外のプレイヤーが新たな隠し要素を発見した。画面上の客席左側にいるヒゲの男性が主人公に対してサインを出しており、避けるタイミングや一撃必殺のカウンターを決めるタイミングになっていた。それにしても、こんなわかりやすいヒントがなぜ30年も見つからなかったのだろうか。ファミコンは、実に奥深い。

●クソゲーポイント

遠近法を無視したような、でかくて強い対戦相手。ラスボスのマイクタイソンは無敵に近く、裏技を使わないと攻略は難しい。



ライト級とヘビー級かと思うほど、遠近法を無視した相手ボクサーの大きさ。レフリー役にマリオをさりげなく起用しているところが、任天堂ファンにはたまらない。

アンビリバーボー!! 激レアゲームを一挙紹介!

ファミコン高額 プレミアソフト番付

海外のコレクターが大勢参戦し、ファミコンのレアソフトは価格が高騰中だ。非売品ソフトや、希少性の高いソフトなど、様々な理由でプレミア価格で取引がされているものがある。ここでその中でも特に高額だと話題のソフトを番付にして紹介していく!

※価格は時期や保存状態によって変動します。

Nintendo World Championships

ゴールド
カートリッジ

非販売
ソフト

●任天堂

横網

ゲーム1本でマイホームが買える!?
世界一のプレミアソフトがコレ!!



約
1100
万円



© 1990 Nintendo

同名の「Nintendo World Championships」という大会用の公認ソフトで、全部で116本しか作られていない超激レアソフト。セミファイナリストに配られた90本の灰色のカートリッジと、大会優勝者や「Nintendo Power」という雑誌のコンテスト勝者に配られた26本の黄金のカートリッジが存在するが、かつてオークションに出品され、9万9902ドルの価格がついた。現在、世界一のプレミアソフトと信じられている。

ファミリートレーナー ランニングスタジアム NTSC北米版

●バンダイ

横網

市販されるも即回収で、
流通本数わずか200本!

約
1070
万円

1986年にバンダイから発売されたソフトだが、翌年発売された北米版は、直後に任天堂によって回収されたため、流通量が極めて少ない。カセットのみは12万円程度の相場となっているが、箱・取説完備の美品が9万6000ドルで取引され、市販されたファミコンカセットの中では世界最高額のファミコンカセットとなった。流通したソフトは200本程度と言われている。



キン肉マン マッスルタッグマッチ

ゴールド
カートリッジ

●バンダイ

大関

世界で1点モノの超絶レアソフト!



約
100
万円



1985年に発売され、累計100万本のミリオンヒットを記録した本作だが、ゲーム大会でハイスコアを記録した8名(8本)のみに贈呈された非売品ソフトは、オークションでかつて100万円超を記録。8本といっても、それぞれ、アシュラマンの代わりにペンタゴン、バッファローマンの代わりにブラックホールがキャラとして登場するなど、実際は世界で1点ものの超絶レア。ただし、希少性ゆえに、偽物が出回っていてコレクターの間では警戒されているソフトでもある。

ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!

ゴールド
カートリッジ

●バンダイ

大関

かつてのイベント報酬が 超プレミアに!

約
91
万円

2015年、ヤフオクで、『ドラゴンボールZⅡ 激神フリーザ!!』のゴールドカセットが91万円で落札されて、話題となった。ゴールドカセットはイベントで限られた人だけが入手できた非売品。レアはレアだが、時々出回るので、これまでは大体10万円程度で取引されていたが、付属品もしっかり保存されており、さらにイベント会場で入手できたグッズもついていたのが高額になった理由のようだ。



ロックマン4 ゴールドカートリッジ

●カプコン

大関

わずか8本! オークションにも乗らない超レアソフト

約
80
万円



カプコンが、ボスキャラのデザインを一般公募した際、採用された8名のみに贈呈された非売品ソフト。2014年の『なんでも鑑定団』に、「ブライトマン」をデザインした本人が登場し、ファミコンファンを騒然とさせた。そのときは40万円の値段をつけたが、現存する数があまりに数が少なくオークション市場の流通にも乗らないため、実際の成立価格は数倍になるのではないかとされている。

バイナリランド 祝御結婚バージョン

●ハドソン

関脇 情報が錯綜する 幻の非売品ソフト

ハドソンから1985年に発売されたファミコン用ソフト。関係者の祝儀で配られたというプレミア版は、金色にメッキされたカートリッジの上に「祝御結婚」と書かれたシールが張られている。かつてテレビ番組『お試しっ!』で、全ファミコンソフト中で第3位のプレミア度にランクされ、39万8000円の値をつけた。昨今、当事者が否定するコメントを流し、贋作疑惑も起こったが、やはり実在するという関係者の意見もあり、情報が錯綜している。



約
40
万円



ドラゴンボールZ 強襲! サイヤ人 ゴールドカートリッジ

●バンダイ

関脇 金色のカートリッジが重厚なプレミア感!



約
30
万円

1990年にジャンプ誌上の抽選で配られた非売品ソフト。箱の左上に悟空のステッカーが貼ってあるのが特徴。カセットはゴールド仕様で、かつてオークションで302,000円という高額価格で落札された。ドラゴンボールは海外でも人気なので、今後海外のコレクターから注目が上がるにつれ、価格も上昇することが見込まれている。

機動戦士Zガンダム ホットスクランブル ファイナルバージョン

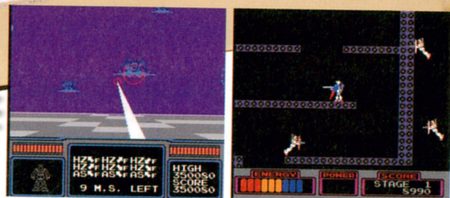
●バンダイ

山結 カセットの色以外に、 中身も微妙に違うレアソフト!

製品版の市販に合わせて、1000名限定でプレゼント配布されたもの。このバージョンは、ロケテストに臨んだ際のものであり、製品版とは銀メッキされたカセットの色以外にも中身も異なる。ステージ構成はシューティング面のみで、要塞面が存在しない点や、BGMの曲調も製品版と異なる。オークション市場では10万円を超える価格で取引されている。



約
16
万円

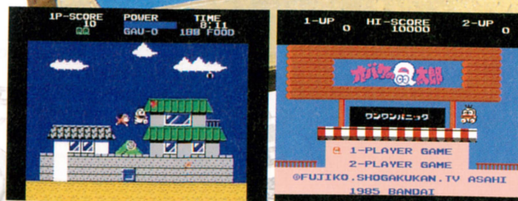
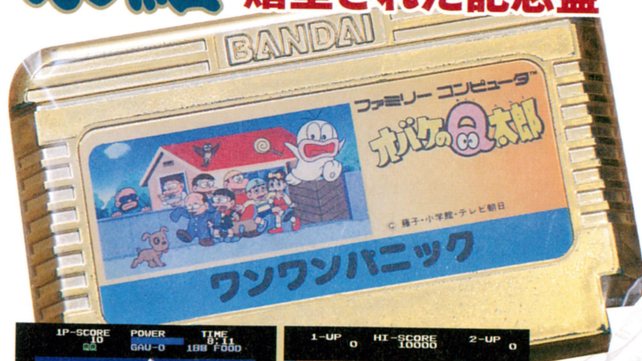


オバケのQ太郎 ワンワンパニック ゴールドカートリッジ

●バンダイ

山結 わずか100名にのみ 贈呈された記念盤

約
15
万円



1985年に『オバケのQ太郎 パニックコンテスト』というキャンペーンが展開されていた際に行われた、ゲーム大会の上位100位にのみ贈られたゴールドカートリッジ。大会は、無限ループで進行する本作をプレイして、どこまで進むことが出来たのか競う内容だったようだ。その数の少なさから高額で取引されており、ネットオークションに出るとそれだけで話題になる。

タッグチームプロレスリング スペシャル

●ナムコ

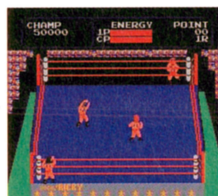
前頭

キャンペーンで600名が当選!

1986年に発売されたプロレスゲーム。当時、「ザ・ビッグプロレスリング」の発売記念としてソフトに同梱されていたアンケートはがきで応募すると抽選で600名に本作が当たるキャンペーンが行われた。ゲーム内容は開発途中のタッグチームプロレスのようなもので、BGMや技のかけ方、ソフトや説明書の一部のデザインが異なっていた。



約
10
万円



グラディウス アルキメンデス編

●コナミ

前頭

パワーアップカプセルがアルキエンデスに!



約
11
万円

1985年に大塚食品が発売したお湯不要・待ち時間不要のインスタント麺アルキメンデス。そのタイアップ懸賞キャンペーンにて、抽選で4,000人に当たったのが、本作だ。ソフトと外箱のデザインが異なっており、ゲームの中身もパワーアップカプセルがアルキメンデスの形になっている。現在10万を超える価格で取引されている。

サマーカーニバル92烈火

●ナグザット

販売
ソフト

※箱付きの場合

プレミア度が日に日に増すシューティング!

ファミコン末期の92年に発売されたがゆえにプレミア化。縦スクロールシューティングゲームであるが、これまでのファミコンソフトの中で群を抜く圧倒的な敵や弾の数、巧妙な敵の配置などによる非常に高い難易度が特徴。これらがじわじわと再評価され、非売品以外の中古市場で、有数のプレミアソフトの1つとなっている。



バトルフォーミュラ

●サンソフト

ファミコン末期の隠れた名作!

スーパーファミコンが登場してから一年が経った中でサンソフトがファミコン向けに発売したソフト。同社が4ヶ月後に発売した『ギミック!』と同様に、到底ファミコンとは思えない仕上がりとなっていて、“ファミコン末期の隠れた名作”と称されている。状態の良いものだとか、8万円を超えるオークションの取引実績もあるようだ。



ギミック!

●サンソフト

音楽も秀逸なアクションゲーム

1992年1月にサンソフトが発売したゲームだが、ファミコン末期ということもあり、流通量がかなり少なかったため、プレミア化。非売品を除いたファミコンソフトの中では、かなり高額の2~3万円で取引されている。ほんわかした世界観とかわいい主人公がウリのアクションゲームで、音楽も秀逸のため、ゲーマーたちがひそかに絶賛しているソフトだ。



ムーンクリスタル

●ヘクト

戦略性に定評があるアクションゲーム

こちらファミコン後期の92年に発売されたために流通量が少なく、プレミア化。横スクロールのアクションであるが、アクション部分は動きが非常に細かく作られており、またファミコンとしては突出したグラフィックで評価が高い。ボス戦の戦略性の高さも定評がある。状態によって価格は違うが、およそ3万前後で取引されている。



約
5
万円

囲碁指南'94

●ヘクト

地味ながら価格高騰の囲碁ソフト!

1990年からリリースされているシリーズの第6弾で1993年に発売された。ヘクト最後のファミコンソフトであり、ファミコンの囲碁ソフト最後の作品でもある。2つのモードがあり、1つは名局の観戦を自動、もう1つ手動で動かすことができる。対局の名場面の再現とそれを再現するための問題に終了した上級者向けのソフトだが、販売数が少ないこともあり、この94年版が最もプレミア化している。



約
3
万円

キャプテンセイバー

●タイトー

ファミコン末期のSFアクション

1992年に発売された近未来SFのイメージで製作されたアクションゲーム。アーノルドシュワルツェネッガー似の主人公になりきり、武器であるブーメランを操る。アクションゲームで重要な操作性は良いし、攻撃の爽快感もあるが、やはりファミコン末期の発売だけあって希少性があり、現在はプレミア化している。



約
3
万円

番付

プレイと同時にいきなりワナにかかって死ぬ、後ろに下がっても死ぬ、バトルが完全にランダムでいきなり死ぬ、坂道をジャンプしても死ぬ……。主人公なのにとにかく弱い、様々な即死ゲーを番付にした!

付

東

網

スペランカー

●1985年 ●アイレム



関

カラテカ

●1985年 ●ソフトプロ



脇

ハイドライド・
スペシャル

●1986年
●東芝EMI



結

ボコスカウオーズ

●1985年 ●アスキー



筆頭

ミシシッピー殺人事件

●1986年
●ジャレコ



二枚目

シャドウゲイト

●1989年
●ケムコ



三枚目

時空の旅人

●1986年
●ケムコ



四枚目

フラッピー

●1985年
●デービーソフト



ゲーのヒーローたち

ファミコン最弱主人公

西

番



トランスフォーマー
コンボイの謎

●1986年
●タカラ

横



いっき

●1985年 ●サンソフト

大



星をみるひと

●1987年 ●ホット・ビィ

関



ジーキル博士の
彷徨が刻

●1988年 ●東宝

山



Law of the West 西部の掟

●1985年
●ポニーキャニオン

前頭



ディジャブ

●1988年
●ケムコ

前頭



魔鐘

●1986年
●アイレム

前頭



麻雀

●1983年
●任天堂

前頭

とにかく弱い! 即死

東
横網

ファミコン最弱主人公の称号に嘘偽りナシ！ スペランカー

1985年発売
●アイレム



●クソゲーポイント
ジャンプ力が増す薬を取るとともな操作
ができない上にヘタにジャンプすると死亡
するハメになる。完全なトラップアイテム
である。



洞窟の雰囲気を再現したグラフィックが好印象。先を進みたいという探求心も煽られる。アイテムを回収しつつ、スペランカーが死ぬ理由を回避しながら進んでいこう。

とにかく死ぬ、死にまくる！
歴史に残る最弱主人公！

海外のコンシューマーハード用にリリースされ、アイレム社がライセンスを受け、ファミコンに移植されたのが本作『スペランカー』である。洞窟の奥地に眠る「秘法の山」を目指し、洞窟探検家のスペランカーが全4ステージの冒険に挑む。襲い掛かる敵は幽霊とコウモリだけだが、様々な洞窟の罠がスペランカーを待ち受けている。

が、これらに立ち向かわなければならぬハズのスペランカーのスペックは異常な程クソ低い。まず落下の衝撃に耐えられる高さが自身の身長程度しかないため、落とし穴に落ちて死ぬのはもちろん、エレベーターから踏み外して死亡、噴水の下移動中にジャンプして死亡、さらに下り坂をルンルン気分ですべてジャンプなどしようものなら死亡、とジャンプするなら死を覚悟せよと言わねばかりの命がけつぶり。

さらに。敵キャラのコウモリが落としてくるフンに当たると死亡、自分が仕掛けた爆弾が破裂した際の距離が近いと死亡、自ら打ち上げたフラッシュの落下物に当たると死亡と、とにかくスペラ



カセットの裏面にゲーム画面と解説が載っている珍しい仕様。

ファミリーコンピュータ

03 スぺランカー 取扱説明書



SPELUNKER™

© 1985 IREM
Licensed from Broderbund
Irem
アイレム

4 基本テクニック

ぜったい落ちるな!
断崖や落とし穴などに落ちるとプレイヤーが1人アウトになるので、必ずロープやバネ、ジャンプを利用してください。

エネルギーに気をつけろ!!
エネルギーがなくなるとプレイヤーが1人アウトになるので、つねに気をつけてください。

5 登場キャラクター

プレイヤー (スぺランカー)
ゆうれいとコウモリ

とってトクする宝物と武器
お宝がたんまりのダイヤナイト
お宝がたんまりのダイヤナイト
お宝がたんまりのダイヤナイト

さかさ/さかさ/2つの鍵
さかさ/さかさ/2つの鍵
さかさ/さかさ/2つの鍵

6 スコア

2000点	500点
1000点	1000点
100点	2000点
300点	1000点
500点	100~1000点
チェックポイント 10000点・残り1000点	
最終チェックポイント 50000点・残り1000点	

コミカルなイラストで描かれた解説書。このイラストだけ見ると、即死が連発する難易度のゲームとは思えない。

そんなスぺランカーも一応「ブラスタ」という武器を持っている。この銃の使いみちは幽霊を倒すのみなのだが、一度発射すると一定時間撃ち続けたまま動作不能状態になってしまう、幽霊を倒した距離が近すぎると、幽霊の消えかけグラフィックがスぺランカーに向かって来て、銃を乱射中で身動きできないスぺランカーに接触して死亡してしまうことも。

まさに最弱主人公の名を欲しいままにするスぺランカーだが、アクションゲームとしては決してクソゲーではなく、シビアな死亡判定とプレイヤーがしのぎを削り合う、良質なアクションゲームであることは間違いない。

周回を重ねると鍵の取得方法も変わるなど、上級プレイヤーを煽る仕様からわかる通り、本作の本質は最弱主人公をバカにするゲームではなく、メーカーからプレイヤーへの挑戦状として受け取るのが正しいのである。

西
横網

横スクロールアクションに敵弾が飛び交う!

トランスフォーマー コンボイの謎

1986年発売
●タカラ



★**コンボイポイント**

自機のパワーと敵機の攻撃が噛み合っていない
バランスに仕上がった点に終始される。



敵もそれほど多く登場するわけではないのでステージ道中は単調になりがち。逆にボス戦ではアクロバティックなアクションシーンが楽しめる。

**ロボットアニメ好きの
子供たちも真つ青な即死率!**

「即死ゲー」と聞かれたら9割のゲームユーザーが頭に浮かべるであろう、即死ゲー界の横網、それが玩具メーカーのタカラからリリースされた横スクロールアクションゲーム『トランスフォーマー コンボイの謎』である。

近年は『トランスフォーマー/ロストエイジ』などの海外映画作品が有名な『トランスフォーマー』が、なぜ1986年に子供向けハードのファミコン用ソフトとしてリリースされていたのだろうか。

その答えは当時、TVアニメ『戦え! 超ロボット生命体トランスフォーマー』が放送されており、ロボットアニメ好きなお小生を中心とした人気コンテンツとなっていたからなのである。ということで、アニメを観ていた全国のちびっ子をターゲットに、満を持して発売されたのが『トランスフォーマー コンボイの謎』なのである。

しかし、このゲームは、とても子供向けとは思えない難易度で子供たちの前に立ちほだかった。その凶悪さはステージスタート後、地上に降り立ったプレジヤー機のロボットに向けて発射される敵

コンボイの謎とはいったい……。ナゾ

コンボイからのウルトラマグナスへの指路はこうだった。

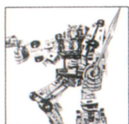
- どこかのステージにかくされている「デストロンゾーン」「サイバトロンゾーン」をさがせ／
- エネルギーキューブを取ることをおこたるな／

その他、隠れキャラクターやボーナス点がたくさんあります。ぜひ、いろいろさがして下さい。

健闘をいのる／

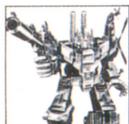
— 14 —

コンボイの謎を知る術もなく、あまりの即死ぶりに、すぐに諦めたプレイヤー多数…。



合体兵士 / メナゾール

5体合体。すごい力持ちで、パンチ力は140トン。性格は凶暴で、そのパンチ力で何でもこわすことができ、ほとんどの砲弾をはねかえす。



合体兵士 / ブルーティカス

5体合体。音によって、敵を気絶させることができ、片手で鉄橋もこなごなにしてしまう。性格は、任務に忠実で、あたえられた仕事は確実にやりとげる。

— 12 —

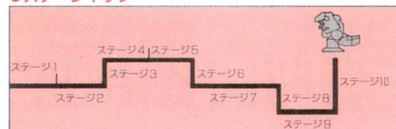


表紙同様のイラストの解説書

登場キャラクターの描き込みは文句なくカッコいい。

- アイテム(エネルギーキューブ)がどこに隠れているか、又裏ワザがあるかどうかはまったくの秘密です。ぜひ自分自身ゲームをやっていく中で見つけてください。タカラではこの件に関する電話での面質問には、いっさいお答えできませんので、あらかじめ御了承下さい。

●ステージマップ



— 9 —

登場キャラクター



航空兵 / スカイワープ

ジェットファイターに変形し、熱誘導ミサイルと各種マシンガンを装備している。性格は卑劣で、メガトロンの命令には絶対したがう。



航空参謀 / スタースクリーム

ジェットファイターに変形し、その速度は仲間のジェットファイターの中でもっとも速い。性格は善しきく、メガトロンにかわってボスの座をねらっている。

— 10 —

機体の放つ極小弾を見極めることもできず、開始1秒で死ぬという即死スピードを誇る。むしろ、その理不尽な即死は本作から受ける洗礼のようなものである。

ゲームを楽しめないまま即死ばかりを積み重ねることになった当時の子供たちが、TVアニメ版含めて『トランスフォーマー』を嫌いにならなかったか心配である。

自機がロボットの状態でスタートするのだが、意図的にトラックへと変形でき、子供心を掴むギミックをしっかりと取り入れていたりと非常に惜しい点も多い。

何せ本作の敵弾は、自機が8方向に自由に移動できるシューティングゲームと同レベルで放たれるのに、こちらは横移動とジャンプしかできないため、非常に苦戦を強いられる。敵の攻撃方法や敵弾のグラフィックをもっと大きくし速度を落とすなど、もう少し調整していたら遊べるゲームになっていたと思われるのが残念だ。

それでもこの高難易度に立ち向かった先には軽快なプレイ感が待っており、そこまで行きつけた人であれば本作をクソゲーとは呼ばなくなるかもしれない……いや、やっぱりクソゲーである。

東
大関

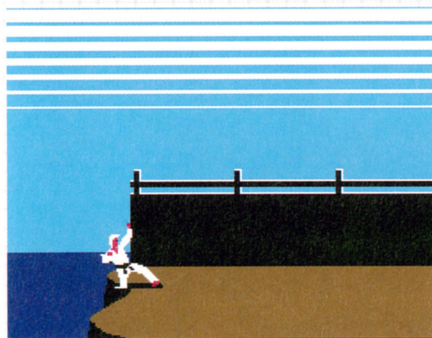
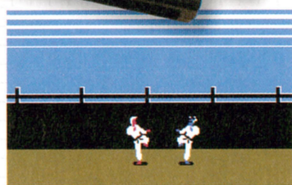
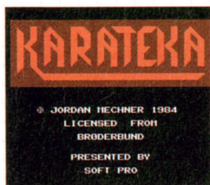
海の向こうのアメリカ人が考えたシニールな日本 カラテカ

1985年発売
●ソフトプロ



●クソゲーポイント

攻略方法を知らないで即死してしまう点の多さは勘弁してもらいたい。体力ゲージを奪い合つ1対1の戦闘は中々白熱できる。



スコアなどの文字情報が一切無い上にフルに使ったゲーム画面、そして波の音が響くなかでの澄み切った青空が妙に印象的である。頭身の高いキャラクターのグラフィックもアメリカ的で、囚われているマリコのグラフィックも妙に色っぽい。

ゲームスタート直後に崖から落ちたら即死！

米国のブローダーバンド社が「Apple II」用にリリースした格闘アクションゲームのファミコン移植版。移植はソフトプロが担当している。主人公のカラテカ（空手家）を操作し、婚約者のマリコを連れ去ったアクマ將軍の部下たちを倒しつつ、道中の罠をかくぐりながらアクマ將軍を倒してマリコを救出するストーリー。

80年代のゲームにありがちなくある恋人救出モノだが、その世界観は独特だ。例えるなら、海外の人がイメージするちよつと間違つた日本の世界、といったところだろうか。

ゲームスタート時、主人公の背後が崖になっているのだが、後ろに下がると崖下に落ちて即ゲームオーバーになる。いわゆるトラップなのだが、じゃあカラテカはいったいどこから来てそのスタート地点に立っているのだと思わずにはいられない。

崖から落ちることなく無事に前へ進めることができるカラテカの前に敵が現れて戦闘モードになるのだが、そのまま先頭に入ると敵の強さが最強状態に



- Aボタン カラテカである君が蹴りをします。
 - ①を押してAを押すと上段蹴りをします。
 - ②を押してAを押すと中段蹴りをします。
 - ③を押してAを押すと下段蹴りをします。
- Bボタン カラテカである君が突きをします。
 - ①を押してBを押すと上段突きをします。
 - ②を押してBを押すと中段突きをします。
 - ③を押してBを押すと下段突きをします。

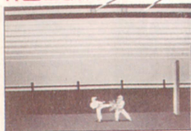
※蹴り、突きは構えの姿勢をとらないとできません。

6

ものすごい単純明快な解説書の文面。

4. 画面説明

ヒットポイントランプ
ヒットポイントメーター



- ・ヒットポイントメーターは、体力の量を表わし、君は赤色、敵は青色です。
- ・ヒットポイントランプの青が点滅すると敵の出現を知らせます。
- ・敵のヒットポイントランプが点滅したらとどめをさすことができます。

・君のヒットポイントランプが点滅したら、後退して体力の補給をしなければいけません。

・敵の中で通過する間をうまく通過しなければいけません。

7

■登場キャラクター

	カラテカ(KARATEKA) アクマ將軍の城にこめられてるマニコ龍を救うために得勝の空手でアクマ將軍を倒します。		マニコ龍 カラテカが助けに来てくれるのを、アクマの城の奥でひたすら待っています。
	アクマ(AKUMA)將軍 カラテカの最大の敵、空手の達人でもあります。		アクマ(AKUMA)將軍の手下 この他、いろいろなタイプが出て来て、先へ進む程、強くなります。
	タカ アクマ(AKUMA)將軍のペット。國のひとつでもあります。		

4

ボスの名前は、アクマ將軍だったのだ。

1989年にゲームボーイでリメイクされた『マスターカラテカ』



本作を開発したジョーダン・メックナーが、後により人間味を増したモーションで話題となった『プリンス・オブ・ペルシャ』を開発しているのも納得だ。

1989年にはゲームボーイ用にリメイクされた『マスターカラテカ』もリリースされているので、カラテカマスターを目指すのであればぜひこちらもプレイしておきたい。

シニールな設定やおかしな世界観が目につく本作だが、かなり早い時期に1対1で戦う格闘ゲームとして登場しており、ドット絵ながらキャラの細かいモーションは当時の他のファミコンソフトと比べても相当高いクオリティに仕上がっていた。

なってしまう。これを回避するには戦闘前に礼をすればいいのだが、礼と難易度が関連付けられている情報はマニュアルにも記載されておらず、ギャグ的な意味で礼を使っていた人が多かったことだろう。さらに、触れると一発死してしまうアクマ將軍の飼っている鷹が襲ってきたり、こちらも当然一発死のギロチンが道中にいきなり登場したりと、カラテカで対処するには難易度の高すぎる罠がカラテカの行く手を遮るのである。

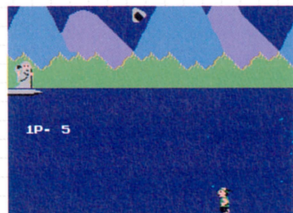
西
大関

2人でも農民一揆ができる元祖クソゲー！
いっつき

1985年発売
●サンソフト

●クソゲーポイント

子供向けのゲームで芽えない農民のおっさんを主人公にするという、その設定の時点でクソゲー認定なのは間違いない。



農民一揆がテーマな割に田んぼ等を舞台にしたのどかな雰囲気ステージに始まり、お城へと突撃していく後半ステージ等、4種のステージマップで構成される。

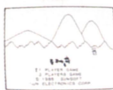
みうらじゅん命名による
クソゲーと言えど『いっつき』

農民一揆を題材に、サンソフトがアーケード向けにリリースしたアクションゲームのファミコン移植版。1Pが「権べ」、2Pが「田吾」と、それぞれ主人公の農民を操作し、武器の鎌を使って敵の忍者を倒しながら、ステージ内に落ちている小判8枚を全て集めるか、ランダムでステージ内に登場する代官を捕まえることでステージクリア。ステージ道中に落ちているおにぎりを拾うと、ステージクリア後にはお地蔵さんの投げたおにぎりをキャッチするボーナスステージをプレイすることができる。また、触れてもミスにはならないが動きを止められてしまう腰元など、個性豊かな登場キャラが多数登場する。

主人公2人の移動速度に比べて敵忍者の動きや投げてくる手裏剣のスピードが速く、見て避けるのが難いため、慣れないうちは序盤でもガンガン死にまくる即死ゲーでもある。更にパワーアップの竹やりは前方以外無防備になってしまい、パワーアップ中により即死度が上がってしまうという諸刃の剣仕様なのが泣けるクソゲーの代名詞としてよく語られる。



- SELECTボタンがSTARTボタンを押すと、タイトル表示画面に移ります。SELECTボタンを押すごとに、①印が移動しますので、1-PLAYER・2-PLAYERに含わせてSTARTボタンを押すとゲームはじまります。
- 1-PLAYERの場合は①コントローラー（権べ）を使用し、2-PLAYERの場合は②コントローラー（田舎）も使用して下さい。
- ゲームがスタートすると、SELECTボタンは、働きません。
- ゲーム途中でSTARTボタンを押すと、画面に“PAUSE”と表示されてゲームが中断し、もう一度押せば再開できます。



3.キャラクター CHARACTER



権べ
お百姓さんの1人。
年長者だが元気！



田舎
2人めの主人公。
少し若いがいさかり者。



忍者（黒）
強くはないが、
数は多い。



忍者（赤）
足が速いので要注意。



代官
体当たりでOK！



殿元
返げろ返げろ！

登場キャラクターが何の表裏もない百姓というのが、今考えるとスゴイ。

7. 早いもの勝ちプレゼント SUNSOFTクイズ

1つの面をクリアする毎に秘蔵の文字（SECRET LETTER）が1つ増える表示されます。文字は白銀でできますので、この文字を出てきた面と面にならべると、サンソフトに関連したある単語になります。その言葉をワンターに書き込んで応募すると、正解者の中から先着順に下記の賞品が当たります。

SUNSOFTクイズの賞品

1. SUNSOFTオリジナルデザイン時計……500名
2. SUNSOFTオリジナル机上ブラッシュ……2000名

●応募は、必ず箱の中の応募はがきを使用して下さい。

当時のサンソフトは、こんなキャンペーンもやっていたのだ。

SERIES
3

いっきき

取扱説明書



SUNSOFT
ファミリーコンピュータシリーズ
ファミリーコンピュータ
は任天堂の機種です。

白地でシンプルないっききの解説書。

のが本作『いっきき』であるが、そもそも1985年当時のファミコンゲームのクオリティを考えれば、アーケード版からの劣化部分はあったとは言え、特筆するほどのクソゲーではなかったと言える。しかし『いっきき』がクソゲーという烙印を押されてしまった原因のひとつに、みうらじゅんが本作を取り上げた際に「クソゲー」という言葉を生み出して称したことが挙げられる。そういう意味では本作はクソゲーの元祖であることは間違いない。それ以来『いっきき』と言えばクソゲーというのが定着したわけだが、どちらかと言うと内容の酷さや完成度の低さよりも「農民一揆なのに二人かよ」といった設定へのツッコミがメインの、愛され系クソゲーであると言える。

デフォルトの鎌攻撃は発射方向を任意に決められない仕様や、プレイヤーキャラがかなり画面端まで移動しないとスクロールが開始されない点など、システムにクセのある部分はあるが、理不尽さはさほど感じることないだろう。2人同時プレイも充分楽しい。しかしどれだけ楽しく遊んだとしても、このゲームをクソゲーと呼びたいと思わせる愛しさが『いっきき』にはあると思うのだ。

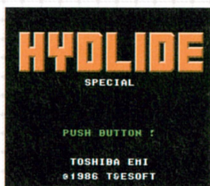
東
関
脇

早すぎたファミコンユーザーへの本格RPG ハイドライドス。スペシャル

1986年発売
●東芝EMI



●クソゲーポイント
隠れキャラが役に立たなかったり、魔法で敵を倒しても経験値が入らなかったりと新要素が無意味すぎた。



パソコン版の雰囲気を再現した画面構成とファンタジックなグラフィックは、高価なパソコンに憧れたファミコン世代には輝いて見えたものだ。

何をしていいかわからない理不尽さに放り投げたユーザー多数!

パソコンで大ヒットした『ハイドライド』のファミコン移植作。BGMは『ハイドライドII』のメインテーマを使い、更に『ハイドライドII』から追加された魔法の使用も可能となっており、文字通りスペシャルな『ハイドライド』となったのがファミコン版だったのである。

しかし、当時のファミコンユーザーはパソコンユーザーと比べて年齢層が低く、初めてRPGに触れる層が多かったことで、何をしてもいいかわからない上にゲーム開始直後の主人公のHPの低いことも手伝ってスライム相手に即死を繰り返し放り投げてしまうユーザーも多かった。

『ドルアーガの塔』にハマったのをきっかけにRPGに興味を持って本作を購入したものの、どうすればいいのかわからず何も進められないまま時間が経ってしまった苦い思い出を持つ者も少なくない。敵を倒して経験値を溜め、主人公を少しずつ強くしていくことで行動範囲を広げられるということに気付いたとき、最高に面白い冒険物語を体験させてくれるのだが、そこまで到達できる前に脱落していったユーザーが多かったのである。



星をみるひと

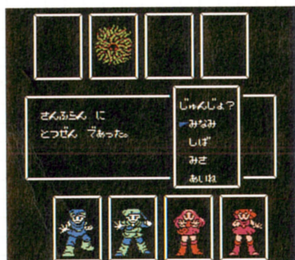
魅惑の世界観からの突き抜けたクソゲー

1987年発売
●ホット・ビィ



クソゲーポイント

スタート地点にある見えない町の存在を知ったその瞬間、このゲームがクソゲーだと気付くことだろう。



SF的世界観だがなぜかファンタジーRPGのように海や森が登場する序盤や、バグってるようにしか見えない中盤以降のフィールドグラフィックなど、見どころ多数! 「にげる」コマンドがなく、歩く速度が遅いのもクソポイント。

序盤は死にまくるのに、後半は逆に死ねないことが困る!

「マザーコンピュータークルー川」のマインドコントロールが効かないサイキックの少年少女が主人公となり、襲い掛かるサイキック狩りと戦いながら、世界の謎を解いていくという、正統派SFのストーリーが展開される。

しかし問題はそれ以外の全てである。いきなりフィールドに放り出され、何をしたいかわからない。移動速度の遅さにめまいを感じていると敵が出現。しかし主人公のレベル表記は0。レベル1以下である。序盤から敵の攻撃も激しい上に「ふっかつしゃ」にエンカウントしてしまふと死亡確定。レベル1になるまでは戦闘を1回終えるごとにパスワードをメモるのが必須である。

ある程度レベルが上がるとHPも無駄に増えるのだが、最後まで恐怖させられるのが戦闘中の回復が不可な状態異常攻撃「かりう」。パーティ全員が「かりう」を喰らうと死を待つしかないのだが、HPが5桁に突入するインフレが激しい本作ではゲーム中に死ぬことも困難となり、最後はリセットボタンという自殺の手段を選ぶしかないのである。

東
山結

ボコスカウォーズ

戦闘は運任せの戦略シミュレーション風RPG

1985年発売
●アスキー



●クソゲーポイント

あえて触れたいのが前衛的過ぎるパッケージイラスト。王とか騎士がもって格好良く描かれていれば印象は変わったのかも知れない。



スタート直後はスレン王一人だが、仲間を救出して増やしていくことで俄然面白くなってくる。味方が隠れている場所は決まっているので、場所を覚えて確実に戦力を増やしていくことがゲームクリアの鍵だ。

戦闘の勝利条件が不明すぎて
とりあえずボタン連打!!

何もかもが当時のファミコンゲームにとって異色だったのが『ボコスカウォーズ』であろう。左方向へと進行していくスクロール、多数の味方キャラを同時操作できる、戦闘はプレイヤーのスキル介入ができないなどが挙げられる。そして本作で最も理不尽なのが、戦闘の結果に運の要素が多く絡んでくる点である。

その結果、ゲームスタート直後に主人公のスレン王が最弱の敵である兵卒に負けて即ゲームオーバーとなってしまうなんてことも当たり前起こる。当時のファミっ子は運で勝ち負けが決まることも知らず、戦闘中にボタンを連打してれば勝てる、といった都市伝説に踊らせられながら本作を攻略していったのである。

道中の木などに隠された味方の兵卒や重騎士を救出していく、大軍を形成しながらスレン王は極力戦闘を回避して攻め込んでいくことで本作は先へと進めるようになるのだが、当時のファミっ子にはそうした戦略を組んでゲームを進めていくといった概念がなかったため、意味不明で理不尽なファンタジー風ゲームという扱いで終わってしまった。



キャラクターもストレス溜まりまくり ジーキル博士の 防魔が刻

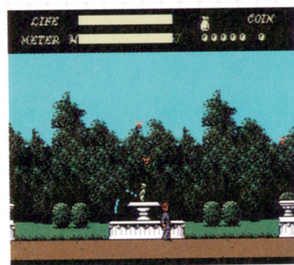
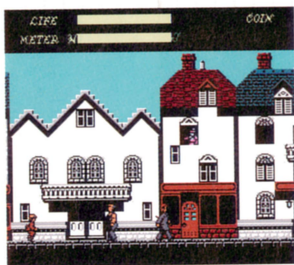
1988年発売

●東宝



●クソゲーポイント

ゲームとして楽しさがほとんど無く、プレイする時間だけプレイヤーがストレスを溜めてしまうゲームである。



のどかなロンドンの街が舞台なのに、登場する市民は全てジーキル博士の敵である。人に向けてパチンコを撃ってくる子供は一体どんな教育を受けているのだろうか。

攻撃のできないジーキル博士に襲い掛かる理不尽な攻撃の数々

小説『ジーキル博士とハイド氏』を題材にしたアクションゲーム。イギリス小説なんて読まない子供向けのファミコンゲームにおいてこの題材を使うあたり、完全に制作者が暴走した一作だろう。

ゲームはジーキル博士とハイド氏2つのモードがあり、それぞれ条件によってモードが入れ替わる。ジーキル博士モードは右方向へ任意に進んでいくのだが、博士は攻撃ができない上に動きが遅すぎるため、敵をジャンプなどで避けるしかない上に、様々な障害物や市民からの攻撃が飛び交う街中でこれらを食らいまくること必須。ダメージを食らうとストレスメーターが溜まっていき、これがフルになると死亡……ではなくハイド氏に変身。ハイド氏モードは強制スクロールとなり、敵を倒しながら今度は左方向への強制スクロールへと変わるのだが、ジーキル博士で進んだ距離以上にハイド氏が戻ってしまうとなぜか避けられない雷に打たれて即死。再びジーキル博士に戻るのも大変な無理ゲーである。

博士の溜めたストレスと同じ量のストレスをプレイヤーもリアルに溜まる。

東
前頭
筆頭

優雅な豪華客船の旅は死への招待だった ミシシッピー殺人事件

1986年発売
●ジャレコ



●クソゲーポイント

とにかく2人の移動速度が遅い。不親切な罵や乗船者の発言（一度聞いたことは「もう言いました」と言って教えてくれないなど）もクソゲーポイントだ。



デ「イジ」ーさんの ことを すこし きかせて くだ「さ」い
かめ「よ」は、ゆって なやつたんし「た」ないの？
わかくて「あ」わね「い」は「い」し「なん」ふ「よ」
ー「メ」もする だ「ホ」ラン「し」ない「ん」ホ「ラン」ー



こんにちわ わたしは チャールズ」と いいます
こんど「は」の「い」は「し」ん「た」い
わかくて「あ」わね「い」は「い」し「なん」ふ「よ」
ー「メ」もする だ「ホ」ラン「し」ない「ん」ホ「ラン」ー



うゎー……
せんせい！！！！
せんせい た「い」し「よう」ふ「て」すか
なんということだ
せんせい「か」た「れ」かの「し」が「に」
むっかかって「し」ん「て」しま「う」と「は」……
あま「し」で「さ」し「よ」から「や」り「な」お「す」
こと「か」で「き」れ「は」



複数画面に渡るほどの大きさを誇る豪華客船デルタ・プリンセス号の外観はダイナミックだが、それを楽しく満喫できるクオリティに仕上がっていないのが悲しい。

突然飛んでくるナイフと客室に仕掛けられた落とし穴で即死！

海外でリリースされたアドベンチャーゲーム「MURDER on the MISSISSIPPI」の移植版。純粋に物語を楽しめるアドベンチャーは、当時のファミコンゲームの人気ジャンルでもあったが、ユーザーを奈落の底に叩き落したのが本作である。

豪華客船デルタ・プリンセス号で船旅をしていた探偵のチャールズ卿と助手のワトソンが主人公。この2人がたまたま殺人事件の死体を発見してしまい、探偵という職業を生かして船内を調査することになるというストーリー。

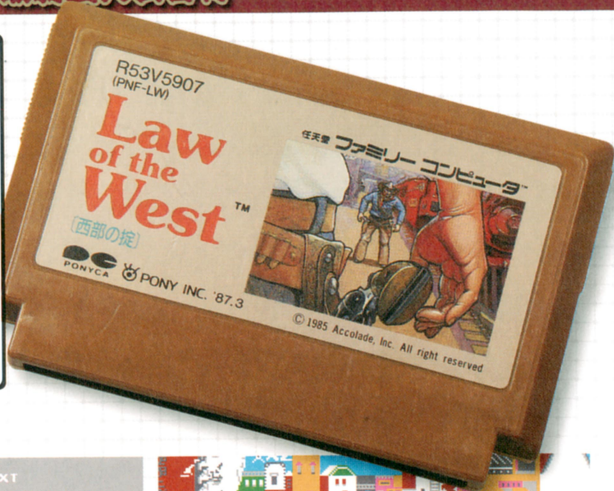
しかし、安全安心の豪華客船のはずが船内は2人を襲い掛かる罠でいっぱい。客室に入ると突然2人に向かって飛んでくるナイフ（中に入ったと同時に十字キーを下に入れないと回避不可）、なぜかある落とし穴と、これらの罠にかかることで即死でゲームオーバー。罠は事件発覚前でも有効なため、優雅な船の旅を満喫中に死ぬ探偵、そしてまだ何もしていないのにゲームオーバーを突きつけられるプレイヤーと、二重の困惑に陥る恐怖の一作である。



即死必至なガンアクション&アドベンチャー！ ロウ・オブ・ザ・ウエスト 西部の掟

1987年発売
●ポニーキャニオン

●クソゲーポイント
西部劇がテーマなのに、会話相手との早撃ち勝負ができない点は肩透かしであり、ガンアクションなのに、完全なパターンゲームでもある。



NEXT	
HI-SCORE	\$ 100000
TOTAL-SCORE	\$ 10000
100x100	= \$ 10000
SPECIAL	= \$ 0
1000x	0 = \$ 0
10000x	0 = \$ 0
SCORE	= \$ 10000



おまえが このケチくさい まちのシェリフか？
ああ こじは とても いいまちだぜ。
ああ なにか オレで やくにたつことが あるか？
それが どうした チンピラやろう？
よお ばうや！ うまの のりかたくらい しってるのか？



画面左端にいる後姿のシェリフ(保安官)が主人公。11人の登場人物との会話がなかなかバカばくで楽しめる。市民を守るシェリフが子供や女を撃ち殺してステージクリアとなる不条理なところも。

即死を回避するために
完全パターンを確立せよ！

「Apple II」などの海外ハード向けにリリリースされたガンアクションアドベンチャーゲームのファミコン移植版。西部の町を舞台にプレイヤーは主人公のシェリフとなり、登場する11人のキャラと会話することでゲームが進行していくという独特なシステムのゲーム。

アドベンチャーゲームでありながら、そこは銃社会のアメリカ西部。会話の選択を間違えれば相手に銃を抜かれて即ドカンとやられてミス。逆に撃たれそうになったらこちらから相手を撃つことも可能だが、その場合はミスにはならないものの、スコア0でステージ終了してしまうので、作戦失敗という扱いになってしまう。更に遠くからこちらを狙い撃つ暗殺者や金を盗んで逃走中の強盗などの敵が突然現れ、撃たれてしまうこともある。のんきに会話だけを選択していけばいいと思いきや、突然死の運命が訪れてしまう即死ゲーなのである。

実際は完全なパターンゲーなので、正しい会話の選択肢と敵の登場する場所、ボナースポイントを覚えておくことでパーフェクトプレイが可能ではあった。

東
前頭
三枚目

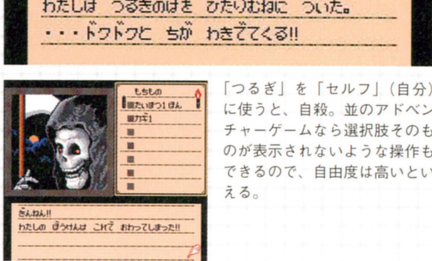
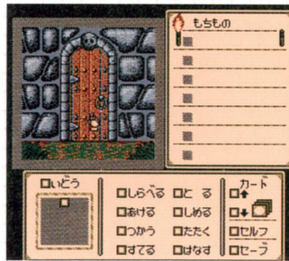
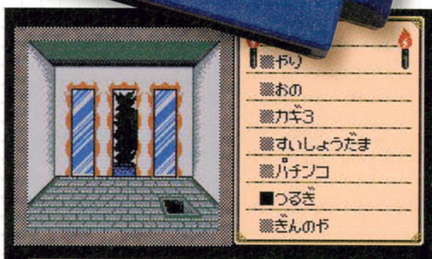
即死の大量生産！伝説のバカゲーム！ シャドウゲイト

1989年発売
●ゲームコ



クソゲーポイント

当時の洋ゲーのコミカルテイストをそのまま輸入してしまったため、サスペンス感が薄らぐ部分はあったかも。



「つるぎ」を「セルフ」(自分)に使うと、自殺。並のアドベンチャーゲームなら選択肢そのものが表示されないような操作もできるので、自由度は高いといえる。

ギャグのために殺される主人公!!
死に際の作り込みが丁寧!

ゲームにおける死とは。登場人物との悲しい別れを意味することもある。単に1回のミスや、所持金半減のペナルティとカウントされるだけのこともある。アーケードゲームと違い、ゲームオーバーがお金の無駄を意味しないファミコンのゲームでは、死んで進むのを前提にしたようなゲームも多かった。

この「シャドウゲイト」では、命の値段が最安値を記録。使うアイテムを間違えると即死という、行き止まりがほとんどすべて。死のアドベンチャーゲームなのである。主人公は小咄のように小気味よく殺され、「ざんぐん!! わたしのぼうくんは これで おわってしまった!!」というひらがなの文章が笑いを誘う。

クソゲーとして推す声と、「いや、楽しかったよ」という声が両方ある。たとえば、もしバカバカしい死に方の代わりに「それはできません」と表示されていたら、ただの無色のゲームとして忘れ去られていただろう。原作のコミカルなテイストを継承する絶妙な翻訳といい、死に際の作り込みが丁寧なゲームだった。



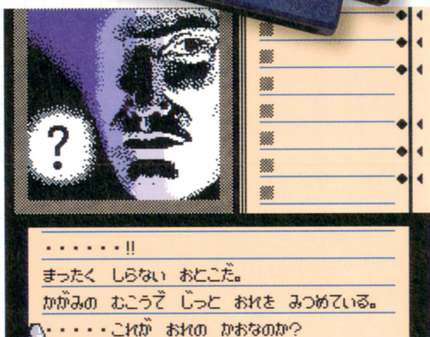
ケムコ即死アドベンチャー3部作のトップバッター！ デイズジャブ

1988年発売
●ケムコ



●クソゲーポイント

ゲーム内で起こる出来事に対する主人公のセリフが個性的。クソゲーというかバカゲーとして笑えるポイントである。



ファミコンらしからぬ、アメリカナイズなハードボイルドなグラフィックが魅力の一作。身の潔白を証明するために、常にゲームオーバーと隣り合わせの緊張感もたまらない。開始直後に、自分の未来を悲観して銃で自殺することもある。

世界観もハードボイルド、システムも即死のハードボイルド！

海外のパソコン用アドベンチャーゲームからの移植作。移植を担当したのは『時空の旅人』で即死アドベンチャーゲームというジャンルを爆誕させたケムコ。本作『デイズジャブ』の海外オリジナル版も即死ゲーということでまさに相性は抜群だ。

記憶喪失の主人公が殺人事件の濡れ衣を着せられてしまい、追っ手から逃亡しつつ、身の潔白を証明するための材料集めに奔走するという、なかなかハードボイルドな設定で魅力的である。

しかしハードボイルドなのは世界観以外にシステムにも反映されており、アドベンチャーゲームでありながら様々な場面での選択ミスが即ゲームオーバーになっている。

ただ、ゲームオーバーになっても直前から再開できるのは親切。攻略する意欲を削がれずに継続プレイできるのは『時空の旅人』とは違って救いである。

本作に続いて『シャドウゲイト』『悪魔の招待状』とケムコ海外移植アドベンチャー3部作が展開されているのですね。味わってほしい。

東
前頭
三枚目

時空の旅人

二振の結果で生きるか死ぬかが決まる！

1986年発売
●ケムコ

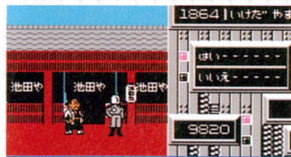


クソゲーポイント

映画が好きで本作を買ってプレイした人なら「金返せ！」と言いたくなる内容だろう。



せぶくしょうと しています。
とめますか？



こんどう： わたしの しんじる ばくふは
まちがっているか おもうか？



クタジマ-トシトは、セドウド-ジンとの たたかいで
きずついた からだを やすめるために みさ かくした。
しかし、れきしを かえるという ゆめは すてきれず
しょうねんたちを げんだいへかえすと
ふたたび れきしを かえるため ほんのうじを めざした。



織田信長の登場する本能寺に始まり、様々な時代をタイムトラベルする楽しさと、例えゲームオーバーを繰り返したとしてもテンポの良いゲーム展開は良い点かもしれない。「いとうひろふみ」に殴り殺されるシュールなシーンも。

原作映画と全く違う内容なのにパッケージ絵は映画と同じ

1986年に東宝配給により公開されたアニメ映画「時空の旅人」のゲーム化。東宝とケムコのタッグは後に「ホワイトライオン伝説」へと受け継がれていくことになるのだが、本作のこの内容と完成度でよく2度目があつたな、と関心させられてしまう。しかし、3度目がなかったのは察したいところだ。

主人公のクタジマ・トシトは核戦争の起きる未来を変えるため、タイムマシンに乗り込んで過去へとタイムスリップする。しかし行く先々で「はい」か「いいえ」の二択を迫られ、間違った解答をすれば即死。常に生きるか死ぬかの瀬戸際に立たされる悲惨な主人公なのだ。さらにタイムスリップ先でタイムマシンに乗り遅れ、過去に取り残されてしまっても当然ゲームオーバー。酷すぎる。

選択ミスで死にまわるとは言え、アドベンチャーゲームゆえに解法さえ導きだせばラストまで辿り付くことは可能だ。あと、ゲームと合わせてアニメ映画もぜひ楽しんで頂きたい。ゲームと全く違う内容に驚愕することで本作のクソゲー度の味わいが広がるので実にオススメだ。



魔鐘

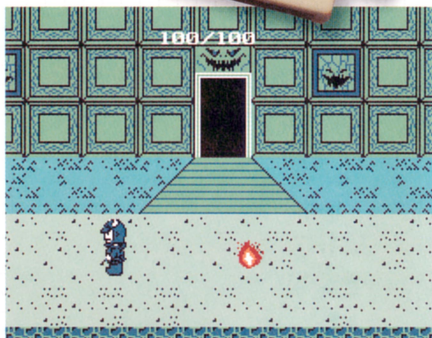
アイレムが挑んだ本格ファンタジーRPG

1986年発売
●アイレム



クンゲーポイント

崖下に落ちなくてもダメージを受けた後のノックバックのコンボによって死に至ることも多く、シビアすぎる仕様だった。



パッケージに描かれたカッコイイ美剣士はどこへやら……。画面内にいるもっさり体系の剣士がアナタの操作するプレイヤーであり、王子マイヤーだ。最初のスライムが20発当てないと倒せない主人公の弱さも特筆。

恐怖の崖下との戦い——崩れたブロックは修復しとてくれ！

アーケード野郎を虜にするゲームをバンバンリリースしていたアイレムのファミコンオリジナル作。『ゼルダ』や『ドラクエ』の影響でファンタジーRPGに傾倒していたファミコンユーザーに向けてアピールした作品だが、完全にソップを向かれてしまった悲しい一作である。

魔王ルーバスが魔鐘の音で魔物を呼び集め、ウィルナー王国を滅ぼそうとしているところを王国の王子マイヤーが災いの元凶の魔鐘を壊し、魔王ルーバスを退治するべく旅立つという、王道ファンタジーストーリー！

画面は斜め上から見たトップビューで、フィールドでは手前の崖下や背景側の壁等、迫力のある画面構成を見せてくれるのだが、問題はこの崖。ブロックが崩れて草がはみ出している崖の部分こそ本作最大の敵。移動中は気をつけてればいいのだが、敵との戦闘中にダメージを受けてノックバックを食らった時に、この崖下に落ちるというトラップが続出。敵よりも怖いこの崖の餌食になるのが本作の最も多い死亡理由であるう。

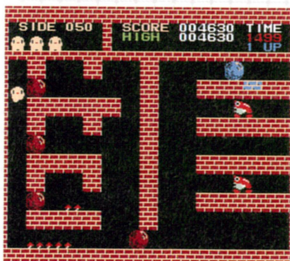
東
前頭
四枚目

かわいフラッピーを操作する全200面のパズルゲーム フラッピー

1985年発売
●デービーソフト



●クンゲーポイント
パズワードによる再開が5ステージごとというのは辛い。攻略したいステージに辿り付くために攻略済みステージも再度プレイしないといけないのは非常にもどかしかった。



ストーンは重力の影響を受けて下に落下するがフラッピーは空中を自由に歩き回ることができる。敵のエビラはフラッピーをとことん追いかけてくるが、ユニコーンは左右にしか動けない。キノコを使うと敵を眠らせるられるので、その隙にストーンで倒してしまおう。

衝撃の自殺機能搭載！
プレイヤーの意志で死ねる

名作と名高いステージクリア制のアクションパズルゲームをなぜ、クンゲー番付に入れているのか、その理由はこのコーナーが、すぐ死ぬ主人公。だからである。

主人公のフラッピーを操作し、ブルーストーンをブルーエリアに運べばステージクリアとなるのだが、クリアするためにはブラウンストーンを組み上げたり、ときには敵のエビラやユニコーンを利用してストーンを運ぶなど、パズル度が非常に高いゲームである。そして場面によつてはクリア不可能な状態になってしまふこともあるため、自殺機能が付いているのである。これによってゲーム開始と同時に死ぬことが可能なのだ。

実際はとても親切的機能なのだが、本コーナーの趣旨としては取り上げねばなるまいと思つた次第だ。

「テトトトト…」というSEと共に倒れて悶えるフラッピーの姿を見たいがために使ってしまうこともある自殺機能、スペランカーにも負けない速度で死ぬるフラッピーに、裏最弱王の称号を捧げたい。



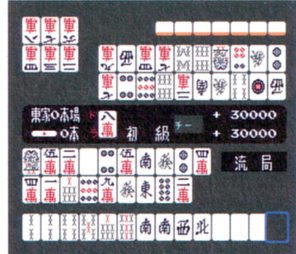
麻雀

ファミっ子の父親を虜にしたオヤジキラソフ

1983年発売
●任天堂

●ワンゲルポイント

局面が進むと、唐突に「リャンシ」と表示されるが、子供には理解できなかった。



麻雀卓をイメージさせる緑の背景に、アーケードの麻雀ゲームライクなわかりやすいシンプルな画面構成が特徴。麻雀のルールを覚えるのにも最適なソフトだった。

中級と上級モードはチョンボで即死！麻雀の知識は必須！

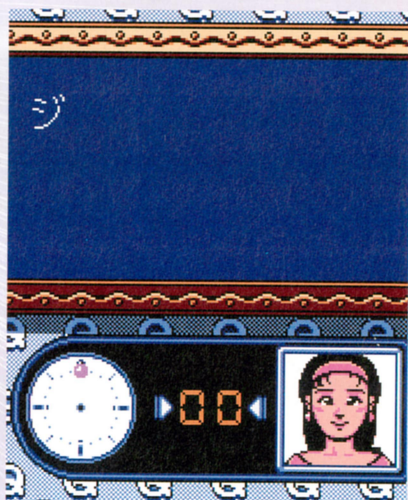
ファミコン初の麻雀ゲームとして一家に1本の勢いで売れた、ファミコン黎明期の大ヒットソフト。父親世代が本作の存在を知って自ら興味を持って購入した場合や、息子に「麻雀ゲームもできるよ！」とそそのかされ、ファミコン本体と本作を購入に至ったなど、様々な理由で『麻雀』が自宅にやってきた家庭が多かったことだろう。当時友人に借りてきた『麻雀』をきっかけに父親がファミコンに夢中になってしまったという「ファミコンあるある」は全国あちこちで起きていたのではないかと容易に予想ができる。

本作はファミコン初の麻雀ソフトであり、対極相手はCPUの1人だけの2人打ち麻雀と至ってシンプル。しかし、中級・上級モードにはなんとチョンボのルールが適用されているのである。つまり、ゲーム開始直後に和了を選択したりすると即チヨンボとなり、その局が終了してしまう。コマンドミスで即死というのは、他のジャンルと比べてもシヨクな設定だ。

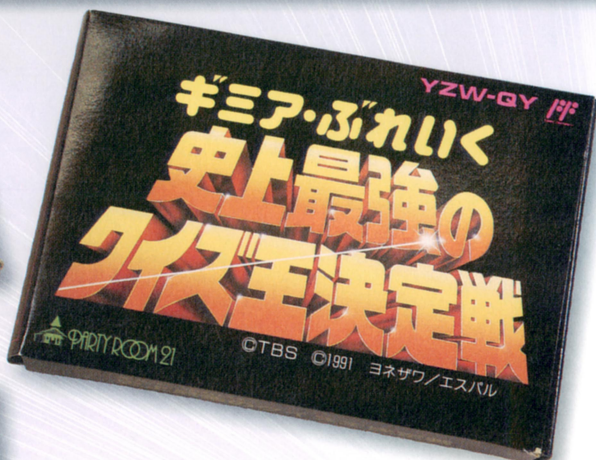
異色のファミコンソフト

Pick-Up Part. 1

女子も気軽に参加できる
クイズゲーム



TBS の同名の人気番組をゲーム化。西村顕治に酷似したクイズ王に挑戦するのだ。解答者はアイコンを選択できるが、問題の途中で早押しするとクイズが見えなくなる。



大箱の中に入っているケースの裏面。



タップが6つも付属。大勢でやるには最適だったが、6人も集まってゲームをする状況というのはそんなにあるものではなかった。

巨泉の人気番組をゲーム化 最大6人までプレイ可能!

大橋巨泉が司会のTBSのクイズ番組の人気コーナーをゲーム化。このパーティータップを使うと、6人まで同時プレイが可能になった。

家に友達が集まった時、ゲームに興味のない女の子でもクイズ大会なら参加できるといって、非常にレアなシチュエーションで大活躍した。

まず全員参加の予選から始まり、早押しで先にボタンを押した人だけが解答できる。正解で1ポイント加点、不正解で1ポイント減点される。解答方法はタップで選択肢を選ぶ。

勝者はクイズ王への挑戦権を獲得して対戦する。番組ではクイズ王は西村顕治だったが、肖像権の節約か名前が表示されず、似顔絵のみ。クイズ王に10ポイント先取すると「おめでとうきみがあたらしいクイズ王だ」と祝福してもらえる。

クイズ内容は「史上最強」を謳っているにもかかわらず、小学生レベル。予選中の画面は地味でBGMはなく無音。とてもパーティーという雰囲気ではないが、大人数で早押しプレイできるのはこのシリーズ以外になかったのは評価できる。

異色のファミコンソフト

Pick-Up
Part.2

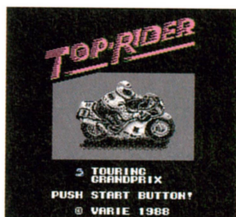
ビニール製バイクで
画期的な体感ゲーム



トップライダー

バリエ (1988年発売)

当時の定価：9800円



走りを楽しむツーリングモードと、各地を転戦するグランプリモードがある。

グランプリモードはタイムを競うも、他のライダーを追い越してもポイントはない。他のライダーと衝突すると問答無用でコケる。



大箱の中に、さらに箱付きのソフトが入っている。



トップライダーのケース。中に付属のビニール製のエアバイクが入っているだけあって、かなりの大きさだ。



空気を入れる前のエアバイク。



子供にとっては本格的な雰囲気、味わえるハンドル。



空気を入れた後のエアバイク。気分はプロのライダーだ。

子供たちは大いにハマった！
車体を傾けてコーナリング

空気で膨らませたビニール製エアバイク（正式名はハードウエアバイク）に

跨り、左右に倒してバイクを操作する画期的な操作法を採用した体感ゲーム。スタートハンドルの中心にはセレクトボタンがあり、アクセル、ブレーキも本格的二段階のギアも付いている。ハンドルを引き上げるとワイリー走行も可能だ。

左右への傾きはハンドル内部に入ったパチンコ玉が転がって電極に接触して感知される仕組み。

国際A・B級、鈴鹿他4コースをクリアすると世界各国の5つのグランプリコースに挑戦できる。

一応エアポンプが付属しているがこれが百均並みのクオリティで、膨らまそうとするとかなりの時間がかかる。

また60キロの体重制限があるので、腰を浮かせて、バイクを傾けてブレイクすれば足腰が鍛えられるというメリットも。しかしハンドルは取り外し可能なので、バイクに跨らなくてもブレイクはできる。

車体を傾けハンドルを切ってコーナーを曲がる楽しさは、現代の子供にも受けるだろう。

異色のファミコンソフト

Pick-Up
Part.3

家族みんなでホームカラオケ



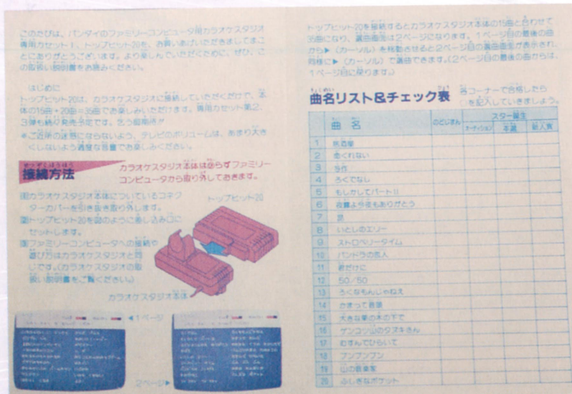
カラオケスタジオ & トップヒット20

バンダイ (1987年発売)

当時の定価：7500円



オープニング画面で4つのモードから選べる。「のどまんモード」では、途中で鐘が鳴って審査される。「スター誕生モード」では、オーディション、本選、デビューを勝ち抜いていく。



解説書。収録曲は今になってみれば懐かしいものばかり。

4つのモードを楽しめる！
「のどじまん」ではカラオケ審査も

本来は15曲入っているが、「トップヒット20」をセットして曲を追加できる。ジャンルは『犬のおまわりさん』などの童謡、『ゲゲゲの鬼太郎』などのアニメ、『赤いスイートピー』などのJ・POP、『男と女のラブゲーム』などの演歌の他、IIコントローラを使って2本のマイクでデュエット曲も楽しめる。

5曲まで予約が可能で、テンポ、音程は3レベル、専用マイクで曲のスタートストップを操作する。

内容は「レッスン」「のどじまん」「スター誕生」「イントロあてゲーム」の4種類。このうち「レッスン」「スター誕生」は最後まで歌い切れるが、「のどじまん」は途中で鐘が鳴って審査される。「のどじまん」の判定は曲の進行に遅れていないかチェックされ、年齢によって厳しく判定される。

マイクのエコーは意外に気持ち良いが、難点はマイクのコードがやや短いこと。熱唱でついオーバーアクションになるとカセットを引っ張って歌がストップしてしまうことも。

異色のファミコンソフト

Pick-Up
Part. 4

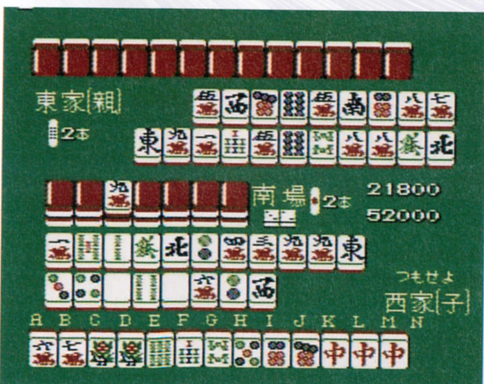
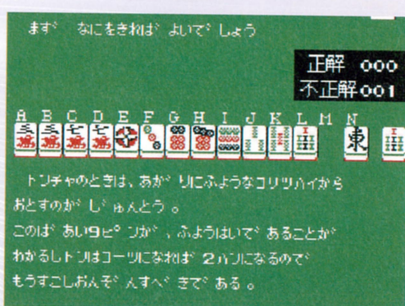
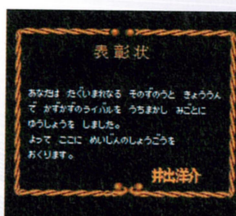
勝てば実力、
負ければベシキョー



井出洋介名人の実戦麻雀

カプコン (1987年発売)

当時の定価：6500円



1 局終わるごとに女の子が応援してくれる「ガールフレンドモード」は思わずテンションが上がる。
名人リーグ戦で井出に勝つと表彰されてうれしいが、サイコロや配牌が選いのが欠点。



アーケード気分を味わえる麻雀のコントローラー。
単純明快なボタン配置だ。

ごあいさつ

みなさん、こんにちは。井出洋介です。この「実戦麻雀」は、アーケード版の移植です。アーケード版の麻雀は、かなり難しいゲームです。でも、この「実戦麻雀」は、初心者でも楽しめるように作られています。また、アーケード版の麻雀は、かなり難しいゲームです。でも、この「実戦麻雀」は、初心者でも楽しめるように作られています。



井出洋介

設定

- タンヤオ(勝ち) 1
1. 手牌の4枚のうち、3枚がタンヤオで、残り1枚が役牌の場合、タンヤオ勝ち。
- ピンフ(負け)
1. タンヤオ以外の役牌で、4枚の役牌が揃った場合、ピンフ負け。
- メンゼン(内親役牌)
1. 手牌の4枚のうち、3枚がメンゼンで、残り1枚が役牌の場合、メンゼン勝ち。
- リーチ(負け)
1. 手牌の4枚のうち、3枚がリーチで、残り1枚が役牌の場合、リーチ負け。
- ハイタイ(負け) 1
1. 手牌の4枚のうち、3枚がハイタイで、残り1枚が役牌の場合、ハイタイ負け。



解説書には、麻雀初心者にも分かる役の説明なども載っていた。

専用コントローラーで
快適プレイ

麻雀競技団体の1つである最高位戦Aリーグに所属で、東大出身である井出洋介が監修。「実戦」を謳っているが2人打ちのため、あまり実戦には役立たないかもしれないが、ある程度ルールを知っている初心者には勉強になる。専用コントローラーが同梱されており、最初はちょっと面倒だが、慣れるとスムーズにプレイできる。ただしコントローラー単体では発売されていなかったため、壊れるとゲームができなくなってしまう。ゲームモードは実戦麻雀・リーグ戦・実戦問題の3つ。「実戦麻雀モード」では細かいルール設定・ローカル役設定・BGMセレクトができる。「名人リーグ戦モード」は勝ち抜きのリーグ戦で、Bリーグ、Aリーグで勝率1位になると決勝戦で井出と対戦する。「実戦問題モード」の「次の一手」を答える「必勝の一手」は200もの問題があり、1つ1つに井出名人の解説があるので結構参考になる。必ずプレイヤーが起家で始まったり、配牌に時間がかかるなど、全体的にスピード感に欠けることが指摘されている。

異色のファミコンソフト

Pick-Up
Part.5

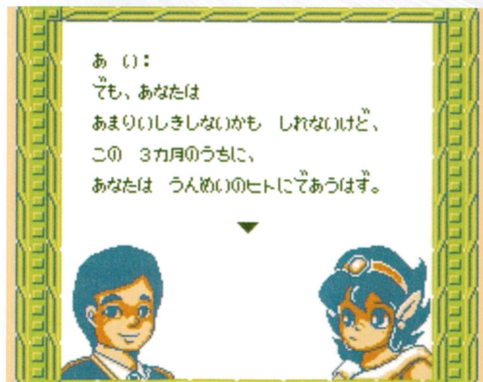
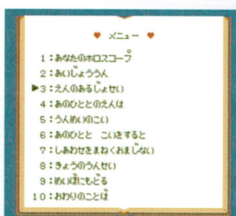
高額ソフトとして知られる
星占いツール



愛先生のO・SHI・E・TE わたしの星

アイレム（1993年発売）

当時の定価：12800円



可愛い女の子を愛先生と勘違い。個人情報を入力するとメニュー画面になる自分のホロスコープ。ちなみに名前は4文字しか入力できない。将来出会う運命の人のイメージを見せてくれる。



かつてアーケードにあった古いゲーム機「ラブ・フォーチュン」のチラシ。マドモアゼル先生の監修であり、説明書にも、ゲーム機の宣伝ページがあった。



マドモアゼル・愛先生の星占いソフトです

星占いは、古くから行われてきた神秘的な学問です。その中でも、最も信頼されているのが、ホロスコープ占いです。これは、太陽、月、惑星などの位置関係から、個人の運命や未来を占う方法です。本ソフトでは、マドモアゼル先生の監修のもと、最新の占術を盛り込んでいます。ぜひ、自分の未来を占ってみてください。

このソフトは、最新の占術を盛り込んでいます。ぜひ、自分の未来を占ってみてください。本ソフトでは、マドモアゼル先生の監修のもと、最新の占術を盛り込んでいます。ぜひ、自分の未来を占ってみてください。



説明書の中では、マドモアゼル先生の書籍といえるほどに占星術に対する解説を丁寧にしてくれている。

占星術師マドモアゼル愛の正体はまさかの中年男性！

まず、ゲーム1本で12800円という価格である。どんなユーザーがこの星占いソフトを買うのかを考えてみると、やはり恋愛に夢中な女子中高生だろう。「きょうのうんせい」も占えるから、コストパフォーマンスは悪くないという考え方もあるが、当時としても高かった。西洋占星術は、12星座と10個の星を位置や角度をベースにしたホロスコープで占う。複雑な計算が必要だったホロスコープ作りが、簡単に手軽に分かる画期的なソフトであるらしい。

メニューから、「愛情運」や「えんのあるじよせい（だんせい）」など10項目から選べるが、始めてみると「マドモアゼル愛」先生は、サラリーマン風の男性だったという驚愕の事実がわかる。

ならばバツケージや最初に登場する女の子は誰かという、「レムちゃん」だ。モテ期が10代に集中して、25歳以上はひと括りされていたり、オッサンが占うにはちょっとハードルがある。

また、「きょうのうんせい」は1900年代までしか占えないため、現在は占うことができなくなっている。

番付

漫画やアニメ人気に触発されて、ファミコン時代には、様々なゲームが作られた。しかし、当時の容量では原作を忠実に表現するのが困難だったせいもあり、原作の世界観が崩れていたり、設定がおかしかった作品も多数あった。ここではそんな作品たちを番付にしてみた!

付

東

網

タッチ

●1987年 ●東宝



関

ドラゴンボール
神龍の謎

●1986年
●バンダイ



脇

バツ&テリー
魔境の鉄人レース

●1987年
●ユース



結

北斗の拳

●1986年 ●東映動画



筆頭

キテレツ大百科

●1990年
●エポック社



二枚目

小公子セディ

●1988年
●フジテレビ



三枚目

魁!!男塾 疾風一号生

●1989年
●バンダイ



四枚目

パラソルヘンベえ
おとぎの国は大さわぎ!

●1991年
●エポック社



驚きの迷作に!/?

バカキャラゲーム

西

番



ゴルゴ13
第一章神々の黄昏

●1988年
●ビック東海

横



燃える!お兄さん

●1989年 ●東宝

大



ドラえもん
ギガゾンビの逆襲

●1990年
●エポック社

関



美味しんぼ
究極のメニュー三本勝負

●1989年
●バンダイ

山



めぞん一刻

●1988年
●ボーステック

前頭



AKIRA

●1988年
●タイトー

前頭



おぼっちゃまくん

●1991年
●テクモ

前頭



キャッ党忍伝てやんでえ

●1991年
●テクモ

前頭

あの名作が……

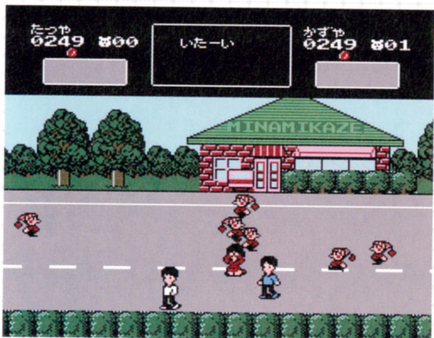


大人気青春漫画を見事なほどにクソゲー化! タッチ

1987年発売
●東宝



●クソゲーポイント
登場人物の微妙な三角関係は完全無視。
アクションゲームの基本も完全無視。



南ちゃんが双子と一緒に冒険するのだが、敵だらけのマップ上をうろうろ歩き、ダメージを受けて「いたーい」と言うだけ。家で寝てる!!!!

不朽の名作がゲームになって
暗黒の黒歴史に……

あだち充作の『週刊少年サンデー』黄金期の立役者ともなった青春野球マンガといえば『タッチ』。国民的アニメでもあり、大半の日本人が、あの、テーマソングを歌え、涙なしには見られない。あの、セリフを暗誦できるといっても過言ではない。そんな人気マンガ・人気アニメだから当然、ファミコンゲームにもなっているのだが、こちらは実にひどい出来で、クソゲーマニアの間で延々と語り継がれている。

ある都市伝説では、原作者・あだち充先生がゲームの出来に激怒したため、二度と自分の作品のゲーム化を許さなくなってしまったとか（実際にはPCゲームや、他作品とのコラボでのゲーム化を行っているが）。また他のある都市伝説では、プログラマーがわざと卑猥な言葉を最強パスワードとして仕込んだとか……（これも『DQI』の復活の呪文の都市伝説同様、偶然の一致とされているが）。とにかくいくつの多いゲームなのである。

さて、何がそんなにつまらないのかといえば、第一に原作の無視。南ちゃんと



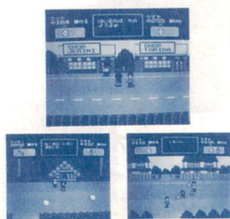
みなみについて

●みなみの動きについて

みなみは、タッチちゃん・カッチちゃんのうち、みなみがついていきたいと思う方についています。

●みなみからのメッセージについて

画面上の中央にある、みなみのメッセージ・ボードには、みなみの思ったこと、わかることが表示されます。さっとゲームのヒントになるでしょう。



みなみの行動パターンだが、こう書かれると二股をかけるイヤな女にも思えてしまう。



説明書も、可愛いらしいテストなのだが…。



かずやのパスワードに「みなみとHしてしまいました」と入力すると、たつやのパワーが0になりゲームオーバーに。二股をかけられていたことを知ってのショック死か!?

のかなあ……!?

このように全体としてパンチの効いたクソゲーなのだが、いまだに語り草になっている最大の理由は、やはり最強パスワードの「みなみとHしてしまいました」にあるのでは。これ、本当に偶然なのかなあ……!?

ちなみに、双子と一緒に南ちゃんが冒険するため、『DQII』のような三人旅をすることになるのだが、『タッチ』の王女サマは攻撃もしなければ魔法も使えない。ダメエージを食らって悲鳴を上げるだけのオジャマ仕様だ。

第二に、アクションゲームとしての完成度の低さ。単調なマップ、多すぎるザコ敵、無敵時間がないための即死、意味不明なヒントなど、ダメダメ要素のオンパレードなのだ。一定の条件で敵が無敵になるというひどいバグも、これに追い打ちをかける。

双子との恋愛が描かれることもなければ、高校野球もほとんど関係ない、何度までこかで見たことがあるようなアクションゲームになっている。元々はオリジナルのアクションゲームだったものが、開発段階でキャラクターだけ『タッチ』にすげ替えられたという説がまことしやかに語られている。

西
横網

無敵のゴルゴがまさかの最弱化!? ゴルゴ13 第二章 神々の黄昏

1988年発売
●ビック東海



●クソゲーポイント
無敵のはずのゴルゴが弱い!? スタッフの
ゴルゴ愛を発揮する方向が変!!



続編を作る気マンマンの「第1章」というナンバリングがちよっと悲しい。銃撃戦のシーンは「ゴルゴ」ファンにも満足できるクオリティ。



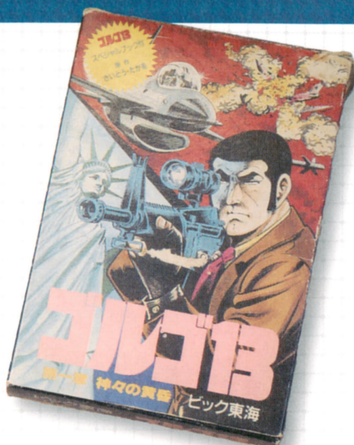
かなりシビアなゲームバランス
攻略に必要なのは、臆病さ!!?

2000巻に迫る勢いで刊行されている、言わずと知れた超「長寿」のアクション劇画『ゴルゴ13』。実写映画もありテレビアニメもあれば、当然アーケードゲームも、コンシューマーゲームもある。その中にひとつやふたつくらい、黒歴史があつたところでビクともしないのが、『ゴルゴ13』という金字塔なのだ。

ハードボイルドで大げさな『ゴルゴ13』の世界観をファミコンで忠実に再現しようとした結果、ゲームソフトとしては見事にすつ転んでしまったのが、このビック東海の『ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏』だ。

登場人物のセリフ回しなどは完全に原作のテキストを再現。一人称視点での狙撃モードは雰囲気満点だし、果てはゴルゴ名物、女性とのワンナイトラブさえも体験可能となっている（しかも、プレイ後には出すモン出して体力が回復するのだ。「こどもはBボタン」という微妙な配慮も。

いっぽうで、ファミコンゲームとしてのお約束も守らねばならず、それがゴルゴ13の。お約束。と噛み合わないことも



●各ゲーム、訓練モードの操作方法は、以下の通りです。

操作方法の一覧表

[illegible]

5 登場人物の紹介



●デューク東郷(ゴルゴ13)

●デューク蘭越(ゴルゴ13)
アーマライトM-16カスタムを愛用し、100%の前撃率を持つ超一流スナイパー。海外人らしいが詳細は不明。「CIAへ」関連事件」に巻き込まれ、各地の依頼を受ける。



●マリア・ラブレット

●マリア・ラブレット
ユダヤ系犯罪捜査機関「フィクサー」のエージェント。「カサンドラG」ツクシンの行方を追い、今日の事件の隠された真実を暴くよう、ゴンゴに依頼する。



書き下ろしのゴルゴら登場人物紹介。狙撃率100パーセントとあるが、ゲーム内では外すことも…。



●チェリー・グレイス

「フィクサー」から派遣された女情報員。ゴルゴ13のアシスタントとしての任務につく。



●コンドル

「カサンドラG」の情報を入手した
が為に、CIA、KGB、ネオナチ
から命を狙われている男。



●オズ・ウィンダム

消息不明の「フィクサー」情報員。
東ベルリンのネオナチ地下基地に捕
われの身となっている。



●レディス・ホワイト

「緑の館」の女主人。コンドルと深いつながりを持っているらしいが、詳細は不明。〈東ベルリン・編〉で重要な役割をする謎の女性である。

原作ファンからも、酷評されるというよりは、50年に迫る歴史を持つゴルゴシリーズの面白い一面として扱われており、失敗は失敗でも、楽しい失敗、といった感じである。ポーズ中にオーブニングテーマのカラオケ画面が表示されるなどニヤリとさせられる演出もある。

「ゴルゴ愛」に溢れたスタッフたちが、その愛を変な方向に暴走させて作ってしまったゲームソフトなのだ。

ゲームバランスはかなりシビアで、後半の3Dダンジョン探索ステージでは諦めるプレイヤーも続出するなど、やはり作り込みの粗いゲームだと言わざるを得ないが、バカゲーとしてもマニアの間では密かな人気を保っている。

しばしば。たとえば、倒した敵は丸腰の人間であろうと小気味よく爆発して散る『セビウス』の敵機じゃないんだから！』また、原作では激しい動きを見せるゴルゴ13が、ゲーム中では決してダッシュしないし、ゲームスタート時には愛銃M16は弾切れ状態。そういうファミコンゲームのルールに拘束されているという意味で、本作は、最弱のゴルゴ」と称されることもある。

説明書には個性豊かな(?)登場人物たちが紹介されている。

東
大関

ドラゴンボール 神龍の謎

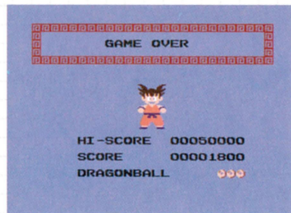
120万本売れたがクリア者は…

1986年発売
●バンダイ



●クソゲーポイント

ミリオン達成ゲームでは1・2を争うクソゲー。テストプレイをした形跡がないゲームバランス!!



悟空は空腹のために常に体力が消耗していく。いわば、絶対に治癒しない毒状態を引きずって冒険するわけだが、回復アイテムが出るかどうかは時の運。

ゲームバランスがボロボロ
食糧探しの無限地獄ゲーム!

ファミコンから現行機に至るまで、数え切れないほど作られている『ドラゴンボール』ゲームの最初がコレ。記念すべき作品なのだが、残念ながら、シリーズ中で最低の評価を受けている作品である。しかし、大人気作『ドラゴンボール』初のファミコンソフトということで、120万本も売れてしまった。

連載中のマンガや放映中のアニメのゲーム化となると、佳境に入る前までの再現で終わってしまうことが多く、特に『ドラゴンボール』シリーズのゲーム化作品ではそれが顕著だった。『神龍の謎』がリリースされた1986年11月は、アニメだと悟空がレッドリボン軍と戦っているあたりであった。それを反映してか、原作準拠のキャラは、レッドリボン軍の中堅「メタリック軍曹」までと非常に中途半端だ。

その代わりに登場するのがゲームオリジナルのキャラクターだがこちらも、黒歴史の扱いとなっている。クリリンそっくりの宇宙人「クリリアン」は、原作者鳥山明描きおろしだというが、後の作品世界ではその存在は抹消されている。『D



くれる人だちとの会話があります。重大なヒントを知らせることもあるので、しっかりと話を聞いてください。
 ④大活劇的格闘場面
 悟空が天敵敵キャラクターと死闘を繰り広げます。ある者は、腕を力けて悟空を待ちぶせています。



説明書のほかに、マル秘と記された「ゲームマテリアル」が付属されていた。

説明書には、カラーイラストも描かれている。



【ゲーム構成】

第1章 孫悟空と仲間たち (真之1〜真之6)
 島内四層アルママウワロンで立ち出合いながら、アツのドラゴンボールを求めての大冒険じゃ。
 当然、このわしも出るぞ！



第2章 カンフ大会 (真之7〜真之10)
 わしのすずめで、悟空は多分他のカンフ大会に出場することになったんじゃない。みごと優勝を飾って、カンフ大会に優勝することができたらいいな。

第3章 謎の龍宮城 (真之11〜真之14)
 新たにアツのドラゴンボールを求めて、再び悟空の冒険の旅が始まったんじゃ。ボールを探す悟空の前に立ちちはだかる謎の龍宮。龍宮神の第3巻には、鳥山先生のファミコン用オリジナル・キャラクターも登場するぞ！

そして、第1巻と第3巻の終わりに、神龍が現われて、願い事を聞いてくれるんじゃ。ウワン、わしは、やっぱりビッチャーギルが欲しいのー。




Q「や後の『クロノ・トリガー』などでキャラクターデザイナーとしても名を馳せる鳥山明も、このときばかりは連載で疲れていたのだろうか。

発売を急いでいたためかゲームバランスはボロボロで、並の精神ではクリア不可能とも。無限コンティニューがあるため、途中までは屍の山を築きながらもなんとか進むことができるが、12面以降でゲームオーバーになると再開は11面から。悟空の体力が常にあるという、慢性的に回復アイテムが不足するゲームシステムなのにその出現はランダムで、極めたプレイヤーにとってさえ、完全なる運ゲーになってしまっていた。

ところで、『神龍の謎』と奇妙な符合を見せるソフトが『元祖西遊記 スーパーモンキー大冒険』である。発売は同年の6日前、同じ『孫悟空』が主人公で、手抜きクソゲーだといわれるのはもちろん、空腹が理由でゲームオーバーになる点まで似通っている。なかにはクリスマスシーズンに『神龍の謎』と『スーパーモンキー大冒険』を両方手にしてしまったゲーム少年もいたかもしれない。ご愁傷様である。



燃える！お兄さん

理不尽なゲームオーバーもギャグのうち!?

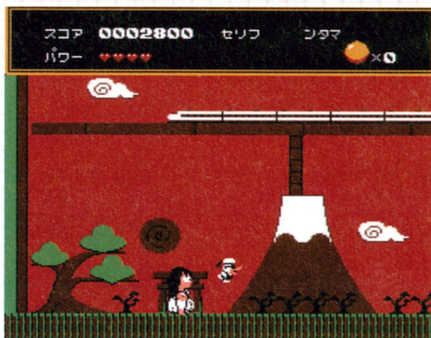
1989年発売
●東宝



●クンゲーポイント
脱力要素と即死要素のコンビで投げたくなる。グラフィックも非力でやる気を削ぐ!



ツッコミを入れながら遊べるのはバカゲーの良いところなのだが、本作には、スタッフの意図とは異なる「ツッコミどころ」が多い。肝心のギャグは……ね。



黄金期の『少年ジャンプ』からゲーム化も驚きの即死仕様

黄金期の『少年ジャンプ』に連載されていたギャグマンガ『燃える！お兄さん』。

その破天荒な作風が問題になったこともあった。時は『ジャンプ』黄金期であるとともにキャラゲーの全盛期でもあったため、当然ケンイチたちにも白羽の矢が立つことに。内容はやはりというか、横スクロールのアクションゲーム。どんなキャラクターでも『マリオ』っぽいゲームを作る——というのも、当時の風潮だった。

ゲーム冒頭では、主人公のケンイチの父・憲吉が、ロリコンのドラゴンを相手に、娘の身体をカタにして丁半博打をすることになる(ひどい話だ)。このミニゲームには1/2の確率で勝ってしまうのだが、勝った場合には「それでは話が進まない」という理由から、容赦なくゲームオーバーになってしまう。ゲームスタート以降、プレイヤーの選択に一切関係なくゲームオーバーになるという『コンボイの謎』もビックリの即死仕様だが、運が悪いと何回も丁半博打に勝ち続けてしまい、ゲームが始まらない。内輪ウケを狙ったテキストを何度も読まされるのが



戦闘画面は見事にドラクエをつくりこ。ただし、おふざけ感満載。



煩わしいぞ!

本作が制作された89年ともなると、作るほうも遊ぶほうも横スクロールアクションというジャンルに慣れきっていたせいか、レベルデザインに手抜きが見て取れる。たとえば、1面からいきなりワープの連続で迷路のような構造。

敵は四方八方から無限に湧いて来るうえに、被ダメージ時の無敵時間がないため、多段ヒットでなすすべく死亡するなど、手応えとは違う高難易度になっしてしまっている。コミカル系のアクションゲームでも、しっかり作り込まれているものは遊びごたえがあるが、残念ながら本作は「キャラが動けばいいだろ」という感じ。

もっとも、原作ゲームとしてダメだというわけではない。魔法のエネルギーの名前が「ロリコニア」だったり、集めるアイテムが「ンタマ」だったり、ちよつとアレな部分もしっかり『燃える!お兄さん』のテイストになっている。

特に「ンタマ」の文字はゲーム中ずつと画面上に表示されているため、人によつては不快に感じているだろう。やっぱり、ゲーム化には向かないマンガだったんじゃないだろうか……。

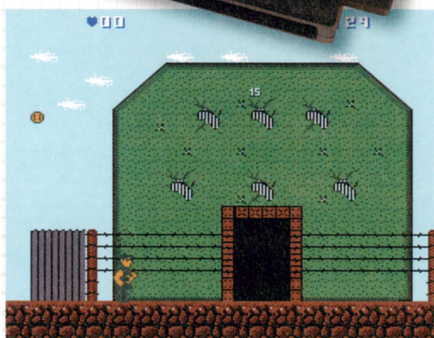
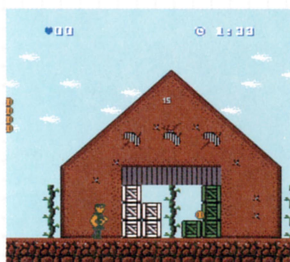
東
関協

野球とは関係ないアクションゲームに！ バツ&テリー 魔境の鉄人レース

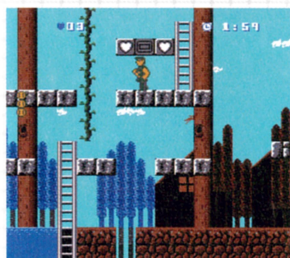
1987年発売
●ユース



●クソゲーポイント
似たような面がひたすら続くシヨボイアクションゲーム!!



ボールを斜め上・斜め下に投げ
て攻撃する。野球マンガの主人
公なのに、キャッチボールさえ
まともにできないとは……。グ
ラフィックもかなりシヨボめ。



操作性に難がある
横スクロールアクションに

1982年から87年にかけて『週刊少年マガジン』に連載されていた野球マンガ『バツ&テリー』のゲーム化作品。これも『タツチ』同様、野球とはまったく関係のないアクションゲームに仕上がってしまった。もともと原作の『バツ&テリー』は、荒唐無稽な展開で知られた野球マンガなので、同じ原作破壊ゲームといえども、『タツチ』ほどの不興を買うこともなかったのかもしれない。

内容はといえば、『スーパーマリオブラザーズ』に範を取ったオールドソックスな横スクロールのアクションゲームなのだ。操作性などに難があって評価は低め。『魔境の鉄人レース』を謳っているものの、制限時間があるだけでレース要素に乏しい。ボールを投げて攻撃するのだが、斜め上や斜め下にしか投げられないため、攻略はかなりのストレスを伴う。ゲーム中ではバツとテリーの2人の主人公を交代することができるが、キャラクターチェンジには「ジャンプ中にセレクトボタン」という珍妙な操作を要求する。ボタンの少ないファミコンでは仕方ないかもしれないが……。

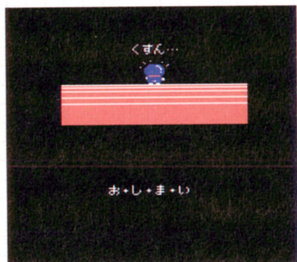
西
関協

あの名作の長編映画のゲーム化！ ドラえもん ギガゾンビの逆襲

1990年発売
●エポック社



●ワンゲルポイント
単調な戦闘 回数がかく多すぎる。即
ENDなど、バカゲー的な遊び要素も。



原作要素もふんだんで、物語も BGMも良いのだが、多すぎる エンカウントのせいですっきりとは楽しめない。ちなみに主人公はドラえもんでものび太くんでもない。

ゲームバランス崩壊!?
うさいほどに出てくる敵の数！

テレビシリーズとは違った壮大な世界観で人気の大長編ドラえもん映画。中でも当時の少年たちに人気を博したのが『のび太の日本誕生』だ。悪役としておどろおどろしく登場する「精霊王ギガゾンビ」はインパクトが大きかったが、そのギガゾンビと再戦するという『ドラクエ』風ロールプレイングが、この『ギガゾンビの逆襲』。

名作と推す声も多い作品なのだが、ロールプレイングとしては粗さも目立つ。わけても語り草なのが、異常なまでのエンカウント率の高さだ。洞窟の探索ともなれば行きも帰りもエンカウントの連続で、レベルがどんどん上がってしまいゲームバランスを破壊している。藤子・F・不二雄のテイストを再現したグラフィックなど、原作ファンなら楽しめる内容なのだが、惜しいところだ。

ちなみに、オープニングのシーンで「いえ」を選べ続けると、ドラえもんが泣きながら走り去り、バッドエンドになる。ゲームマニアからは「最速でエンディングにたどり着けるRPG」として名前が挙がることも。

東
山結

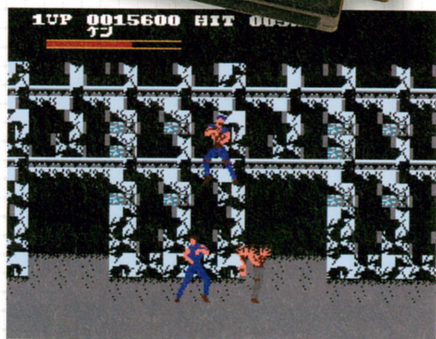
北斗の拳

アクションゲーム化も残念な仕上がりに?

1986年発売
●東映動画



●**ワンゲイポイント**
「マリオ」の向こうを張る「左スクロール」。
正解の扉がどれか分からない。



荒涼とした世界はまさに世紀末……なのだが、廃墟の描写がバグっぽくてまた別の不気味さを感じてしまう。「あべし」を取るとパワーアップする設定も解せない。

右から左にスクロールする
だけで違和感アリアリ

80年代に大ブームとなり、アニメ化もされたマンガ『北斗の拳』が原作のアクションゲーム。数多く開発された『北斗』ゲーのなかには良い作品もあるのだが、第一作のこれを含め、ファミコンの『北斗』ゲーは総じて残念な出来だと評判だ。『スーパーマリオブラザーズ』への対抗心が見て取れるのが、マップのスクロールの向き。『マリオ』の右スクロールに対して、こちらはスタート地点がマップ右端で、そこから左側へと向かって行くのだ。本来ならどちらが正しいというものでもないのだろうが、『マリオ』慣れた当時のプレイヤーは困惑するばかりだった。

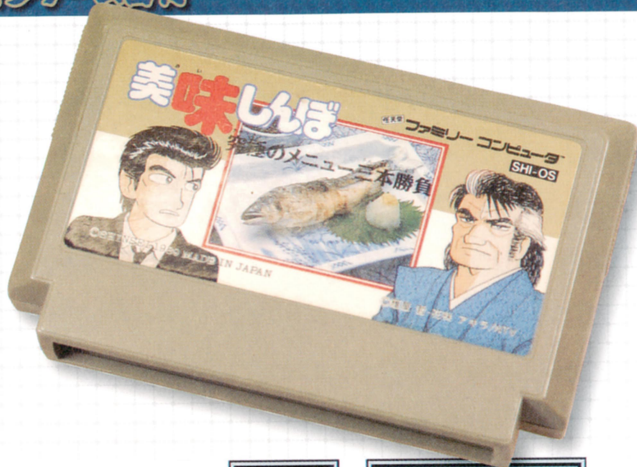
ケンシロウや敵キャラの顔が描けないのは、当時の表現力を考えれば「愛嬌」といったところかもしれないが、接触不良を思わせる廃墟マップの描画には唖然。「あべし」という断末魔をサウンドで再現しようとしている点には遊び心が感じられるが、敵キャラの破裂には結構時間がかかるため、ゲームのテンポを悪くしている。



美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負

コマンド選択式のアドベンチャーゲーム！

1989年発売
●バンダイ



●ワンゲーパーポイント

取ってつけたような即死の選択肢。これより安っぽいアドベンチャーゲームはない！



原作でもおなじみの、聴いているだけでメシがマズくなるような小賢しい御託はゲームでも健在。不細工なアンコウは、なかなか手に入らない重要アイテム。

アンキモの呪文を唱える!?
支離滅裂な選択肢の数々！

極端な人間しか登場しないことでおなじみの料理マンガ『美味しんぼ』のゲーム化作品。当時はテレビアニメも放映されており、人気絶頂だった。

ゲーム内容は、PCゲームの移植作などでよく見られた、標準的なコマンド選択式のアドベンチャーゲーム。——のだが、「警官と戦う」「アンキモの呪文を唱える」「釣ったアンコウを殴る」など、選択肢は支離滅裂なものばかり。非常識な選択をする——ゲームオーバーになつてしまう。普通にプレイしていても詰むことがあり、頭を抱える主人公・山岡の画面を何回も見ることになる。

ゲームとしての完成度はまったく高くないのだが、タイトル画面が『美味しんぼ』原作マンガ本の表紙を模していたりといった、チープで玩具的な面白さがある。それに何より、製作者サイドの盛り込んだ、ウケ狙い、が絶妙にヒットしているのだ。なかなかバカにできない。なおBGMは、内容に合っていないクラシック音楽が延々と流れるだけ。こちらは独創性も面白さなく、ただただチープなのである。

東
前頭
筆頭

サイケデリックなプレイ感覚で通を唸らせた！ キテレッツ大百科

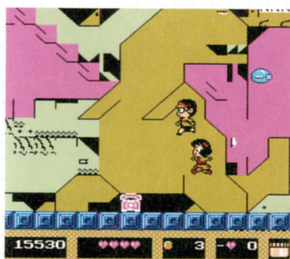
1990年発売
●エポック社

ゲームのはじまりが、
キテレッツじごくをつくるナリ！

鬼畜難易度の『ドラえもん』（FC第1作）でも知られるエポック社が、同じく藤子・F・不二雄原作の人気アニメをアクションゲーム化した『キテレッツ大百科』。こちらは『ドラえもん』と比べても難解かつサイケデリックなプレイ感覚で、クソゲーとして好事家の間では密かな人気となっている。

ロールプレイングでもアクションゲームでも、ふつう仲間が増えたと冒険はラクになるはずなのだが、『キテレッツ』では真逆で、ミヨちゃんもコ口助も単なるお荷物。なにせ、キテレッツの後をただ付いてくるだけで攻撃の類は一切できない割に、落下や敵とのアタリ判定が、仲間キャラにもしつかり存在しているのだ。仲間が加わると、ジャンプして移動するだけで一苦労となる。

強制スクロールや縦スクロール、『キテレッツ大百科』らしい発明品の利用などのギミックは数多く採用されているが、先述したカルガモのお母さんのような引率システムのおかげで激ムズに。コンティニューにも、借金システムを採用するなど、妙なシビアさが。



舞台が「夢の世界」ということもあって、なんでもアリのトラップがキテレッツたちを襲う。ハデハデなマップパーツが単調に並んでおり、気味の悪さを感じさせる。

●クソゲーポイント
仲間のせいで難しく、爽快感がない！！
タン連打の発明パートが退屈！！
ボ

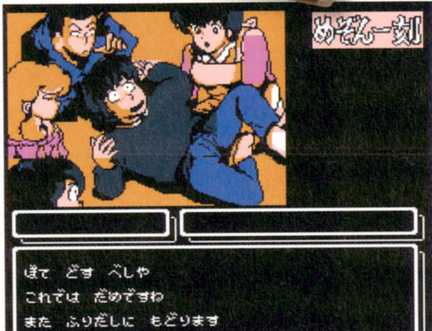
西
前頭
筆頭

ファミコンなどにお色気要素もたっぷり！
めぞん一刻

1988年発売
●ボーステック



●クソゲーポイント
冒険、ではないアドベンチャー!? ある意味、冒険、だったのかも。



テキストにも高橋留美子テストが生きており、童心に帰って声に出しながら遊んでみたりすると楽しめるかも。とはいえ家族では遊びづらいゲームだった。四谷さんに殺される即死ゲーでもあった。

内容はオーソドックスなアドベンチャーゲーム。登場するヒロインたちと直接まぐわうシーンこそないものの、お色気要素はふんだんに盛り込まれている。そして何より、原題が『想いでフォトグラフ』であるこのゲームでは、ヒロインたちの幼少期のヌード写真がキアアイテムになっているのだ。幼女時代の裸を見られて、管理人さん（音無響子）が恥じらうのがグッド・エンド。その表現が許された時代だったとはいえ、現代の任天堂ハードでのリメイクは絶望的!!

リメイクは絶望的!?
FC最強のエロゲーだった!?

ラブコメの巨匠・高橋留美子作品を原作に持つゲームとしては、86年にジャレコからリリースされた『うる星やつらラムのウエディングベル』もあるが、既存のアクションゲームの絵だけを変えたリメイク品であり、ドット絵も荒かったため、美少女ゲームの趣きは薄らいていた。対するこの『めぞん一刻』はPCゲームからの移植作で、88年当時のファミコンソフトとしては極めて高い水準のグラフィックを実現。るーみっく・ファンのコレクターアイテムとしても立派に成立している。

東
前頭
三枚目

メディアミックスが強引すぎた作品 小公子セディ

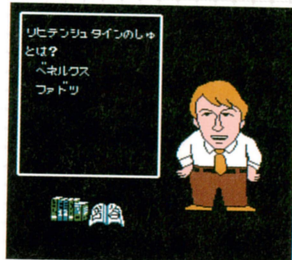
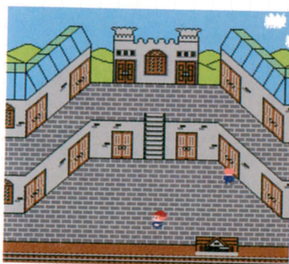
1988年発売
●フジテレビ

理不尽な謎解き
家庭教師から逃げるゲーム



●クソゲーポイント

エンカウント頻度が高くクイズも単調かつクリアに必要なアイテムが見つからない。



原作の世界観、ゲームデザイナーの個性、そしてマーケティング、それらすべてが噛み合わずに破綻した感がある。アニメ最終回前日の発売というのも妙。

ファミコン世代の日曜日の定番番組といえは、1997年まで放映されていた『世界名作劇場』シリーズ。伝統的に家族愛・人間愛を推していた同シリーズとはいえ、当時のテレビアニメの例に漏れず、関連商品の売上が重要視されていた。シリーズ14作として88年に放映されていた『小公子セディ』では、ゲームソフトへのメディアミックスにも挑戦。

88年は、5月に『DQⅡ』が発売され大ヒットするなど、ロールプレイングが流行していた年。その流れに乗りつつ『名作劇場』らしく教育要素も入れようとした結果、しょぼいクソゲーが完成してしまった。家庭教師とエンカウントし、ひたすらクイズを答えさせられる。草むらからノーヒントでキアアイテムを探すなど、謎解きも理不尽極まっている。

ちなみに『名作劇場』は、年明けから年末まで、放映期間がキツチリ1年に定められており、このゲームがリリースされたのは最終回前日の12月24日だった。発売スケジュールの調整には苦勞が忍ばれるが、果たして、アニメの余韻をぶち壊してやいかなかったらどうだろうか……。



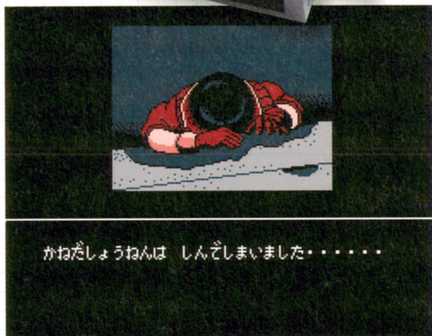
AKIRA

日本を代表するSFがファミコンに！

1988年発売
●タイマー



●クソゲーポイント
映画を見ながらじゃないとクリア不可能。
映画を見ていたほうが楽しい。



即死トラップ多数。コンティニューできるのが救いといえは救いだが、すべての行動をしらみつぶしに調べなければならず、デバッグをしているのと変わらない。

映画を見ていなかったら、
容赦なくゲームオーバー

荒廃した近未来の東京を舞台にした『AKIRA』は、日本を代表するSF作品として世界中にファンが多い。大友克洋のマンガが原作で、88年にはアニメ映画になりヒットした。そんな映画版『AKIRA』を下敷きにした謎解きゲームがリリースされたのだが……。

アドベンチャーゲームは本来、物語の中に用意されたヒントを集めて、正解となる行動を推測していくものである。しかしこの『AKIRA』では、要所要所の選択肢が多い割に、ヒントといえるものが皆無に等しい。クリアするためには、文字通り一挙手一投足を、前述の映画『AKIRA』の主人公の行動にあわせる必要があるのだ。話しかける順番を間違えたり、フラグを立て忘れて敵と対峙したりしようものなら、容赦なくゲームオーバー。主人公の惨めな死体姿を拝む回数、一度や二度では済まない。

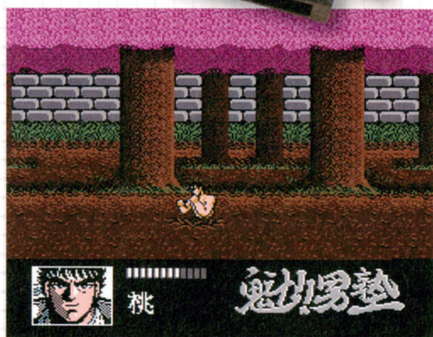
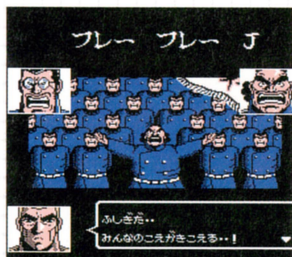
テレビを2台並べて、ビデオを再生しながらプレイしないかぎりクリアできなかった。要はこれは、映画『AKIRA』の。カルトQ。なのである。アドベンチャーゲーム史上稀に見る怪物。



漫画と同様に愛すべきバカゲーに！ 魁!! 男塾 疾風一号生



●クソゲーポイント
学ランのイヤな匂いがしそうなゲーム。原作同様、人を選ぶ世界観。



ファミコン市場が成熟してきた頃の作品なので、強すぎるケレン味も許容される。とはいえ、最初にプレイしたゲームがコレだったとしたら、正直なところヤダ。

1989年発売
●バンダイ

遊び要素がいっぱい
『男塾』ファンなら十分楽しめた

『魁!! 男塾』といえば、読む人を選ぶこととおなじみのギャグバトルマンガ。これを原作とするなら横スクロールアクションか『ストII』風の対戦格闘ゲームといったところだが、対戦格闘がブームになる前の89年のリリースであり、実際のファミコンゲーム化にあたっては順当に前者が選ばれた。

アタリ判定が微妙だったり、雑魚キャラの強さ調整が未熟だったり作り込みに粗さは目立つが、汗くさいグラフィックには独特の良さがあり、当時のアクションゲームの水準に大きく劣るとまでは言い切れない。

原作破壊ゲーム。は多数紹介してきたが、本作品に関しては原作が原作なので、バトル中に何が起こっても、原作破壊。という気がしない。「クソゲー」というよりも「バカゲー」にカテゴライズされるゲームタイトルで、おらかな気持ちでプレイすればなかなか楽しめるだろう。もっとも、世界観にツッコミを入れる力のないゲーム少年は、素直に楽しめなかったかも。それなら『マリオ』をやっていればいいだけの話だった。

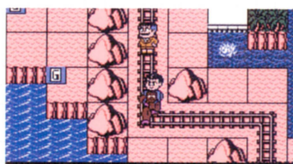
★ワンゲイポイント

そのうち茶魔語にムカついてくる。サマヨちゃんにもムカついてくる。



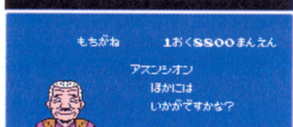
西
前頭
三枚目

世界版『桃鉄』ともいえるボードゲーム
おぼっちゃまくん



こんにちワッ!!
わたしは
にうあしのペンです!!

あと 0マス たいりよく 100
もちがね 2おく171\$まんえん



もちがね 1おく\$500まんえん

アズレシオン
ほかに
いかがですか?

★ カンパルー 400まんえん
いたらず 100まんえん
ドラムカン 50まんえん
もちものをみる
かいませんえん



うちゅうに いくための
なるほロケットは
ほくべいの
ヒューストンにありますがすじゃ



うちゅうのこっして
ロケットはいて
スタンバ

『桃鉄』よりも過酷な、究極のおつかいゲーム。御坊家のことを知っていれば、いまだ持ち金がどうとか言われてもナア……という気持ちになる。

1991年発売
●テクモ

原作を知っていれば楽しめる
マップが広くて旅行感◎

小林よしのり作『おぼっちゃまくん』が原作のファミコンゲーム。目的地を目指して世界中を歩き回るという、まさに世界版の『桃鉄』といった感じのボードゲームなのだが、お金を稼いでナンボの桃鉄シリーズに対し、こちらは無限の富を持つ御坊茶魔のゲームなワケで、ヒロインのサマヨちゃんをお願いを叶えていって、キッスをもらうのが最終目標になっている。わけのわからない注文を付けてくるサマヨちゃんはさながらかぐや姫のようだ。

原作ファンでなければ面白さがわからないポイントが多いが、当時ブームを巻き起こした『茶魔語』で笑っていた世代には直球の内容だ。セリフ回しなども原作準拠で、チヨイ役で登場したキャラクターも出演している。

パティ系ボードゲームの常として、何度も遊んでいるうちにダレはするものの、初回プレイは問題なく楽しめるだろう。ただし、原作マンガ同様に下ネタジョークが満載なので、家族でプレイできるかと言われると、ウーーム。いろいろ惜しい作品。

東
前頭
四枚目

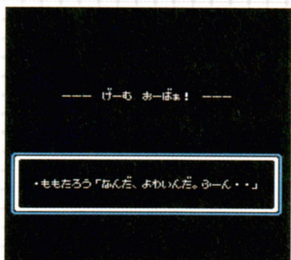
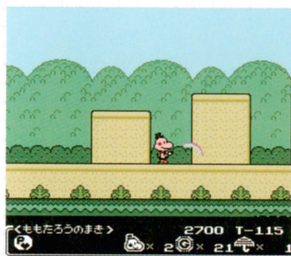
NHKアニメのゲームは売れない!! パラソルヘンベえ おとぎの国は大さわぎ!

1991年発売
●エポック社



●クソゲーポイント

可もなく不可もなく、セールスポイントに欠けた。調整後でもやや高めの難易度。



アラサー世代のピンポイント懐かしアニメ『ヘンベえ』のゲーム。残念ながら話題にはならなかった。

藤子・F・不二雄アニメ またまたゲーム化

『ドラえもん』（FC第1作）、『ギガゾンビの逆襲』、『キテレツ大百科』と、ゲーム化が迷走しがちな藤子・F・不二雄作品だが、おなじく藤子・F・不二雄原作のアニメ『パラソルヘンベえ』にもゲーム化作品があった。発売元はおなじみ、エポック社である。

NHK総合で夕方に放映されていた『ヘンベえ』の場合、『ドラえもん』や『キテレツ』と比べても視聴者には未就学児童が多く、また発売時にはすでにアニメ放映が終了していたため、このゲームも影が薄い結果になってしまった。

ゲーム内容はいえは、『ドラえもん』ほどの難しさも、『キテレツ』ほどのサイケさもない、当時からしてもちよつと古めの横スクロールアクションゲーム。とはいえこの手のゲームは幼児層には難しすぎると踏んだのか、オープニング画面で入力した年齢に応じて難易度が調整される親切設計が採用されている。

超・マイナーゲームになってしまった最大の理由は、NHKアニメゆえ、ゲームのCMが放映できなかった点。企画の段階で気づけないものかね!

西
前頭
四枚目

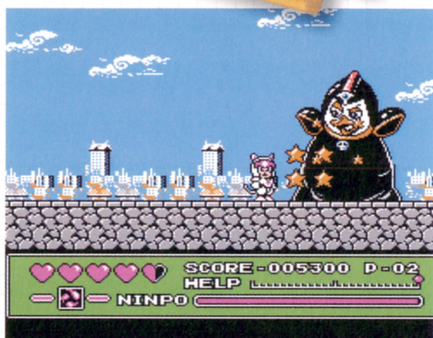
ファミコン末期に出た横スクロールアクション
キャッツ党忍伝 てやんでえ

1991年発売
●テクモ



●クソゲーポイント

オトナにはちょっと不満な難易度。ファンはいるがマイナーめな原作チョイス。



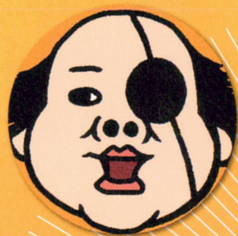
“ロボット萌え。を先取りした、アラサー世代のオタクたちには思い深い作品なのだが、そこはやはり90年代前半のテレ東。メインストリームには食い込めず。

“ロボット萌え”を先取り！
低難易度だが遊べるゲームに

ファミコン末期の1991年にリリースされた『キャッツ党忍伝てやんでえ』は、テクモ製の横スクロールアクションゲーム。『マリオ』よりも『ロックマン』シリーズの影響が強い。

難易度こそ物足りないという声があるものの、ファミコン末期だけあってグラフィックも良く、『ロックマン』というお手本があるだけに操作性にも優れており、正直なところ、クソゲーとして挙げるのは少々はばかられる出来だ。原作のテイストも概ねそのままで、キャラクターの可愛い掛け合いも楽しめるので原作ファンからの評価も◎。原作を知らない平成生まれのレトロゲーム好き少年に遊ばせてみても、『ロックマン』みたいで面白いっす」と、パクリを指摘されながらも高い評価を得ていた。

原作はテレビ東京で放映されていた同名のアニメ作品で、あまりに売れ行きが芳しくないためにビデオ化が途中で打ち切られるなどの不幸なエピソードが多い。このゲームもほとんど語られることはなく、ファミコンの歴史の中に埋もれてしまったのである。



ゲーム好き有名人たちが語る 思い出のファミコン クソゲーランキング

ファミコンを知る世代にとってクソゲーは避けて通れないもの。
各界を代表する有名人たちが、実体験をもとに
懐かしのクソゲーたちをランキングにして紹介してくれた!



1 位 つるピカハゲ丸 めざせ! つるセコの証

● ジャレコ

「誇り高きクソゲーとして、この作品をあげておきます。正直、私はどのようなゲームになるのか発売まで分かりませんでした。実際やってみると、セーブができないため、なかなかの難易度で、結局クリアしていません。あと、私もゲーム内に出ているのですが、出ていることを知ったのも発売後のことです。もちろん、自分の作品がゲーム化されることは、この上なく名誉なことでしたけどね」



2 位 いっき

● サンソフト

「クソゲーの代名詞となっている本作ですが、発売当時『小学六年生』で毛利名人を主人公にした漫画を描いていた際に、そこで毛利名人がプレイしていたのがこの『いっき』でした。ただ、一人で一揆というのもアレですし、設定がかなりの無茶な感じで、妙に哀愁漂うゲームに思えた記憶がありますね」



3 位 ミシシッピ一殺人事件

● ジャレコ

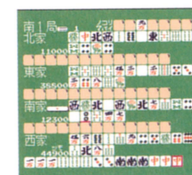
「アドベンチャーゲームにハマっていた当時、『さんまの名探偵』と『ポートピア連続殺人事件』が面白くて、その後で目についたこのゲームを買いました。この二つのような面白いゲームを期待したのですが、船の上をグルグルと回って、何かあると訳も分からないうちに死んでやり直しというのを繰り返したため、アッという間に放り投げてしまいました」



4 位 四人打ち麻雀

● 任天堂

「4人で打つ事が出来る、普通の麻雀ゲームなんですけど、相手の手配を見ない方法もあるんですけど、つい見てしまうんですね。アシスタントたちとやったりしましたが、相手の手配が全部見えるので、麻雀どころではない。クソゲーとはちょっと違うかもしれませんが、印象的だったのであげておきます」



5 位 タッチ

● 東宝

「『つるピカハゲ丸』は、一応原作のおバカ加減を生かしつつ製作された感じがしますが、『タッチ』の原作無視は驚きました。ここまで振り切るとはって感じて。これ、あだち充先生、怒らないのかなあと思いましたが、非常に怒ったとも言われてますね。私と違ってギャグ漫画ではありませんから、このゲームをやれば、その気持ちはわかりますね」



『つるピカハゲ丸』を生んだ漫画家のむらしんぼ



北海道函館市出身。立教大学在学中の1979年に『ケンカはんばん(ニコロコミック)』で漫画家デビュー。1985年より同誌で『つるピカハゲ丸』の連載を開始すると爆発的なヒットとなる。かなりのゲーム好きで、現在も仕事の前後にPS4で遊ぶのが日課だ。

阿曾山大噴火

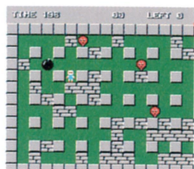


大川興業所所属のお笑い芸人で裁判ウオッチャー。趣味は、裁判傍聴と新興宗教一般。ファミコンやレトロゲームだけでなく、ボードゲームにも造詣が深い。チャームポイントはひげ、スカパー。著書に『裁判狂事件簿―驚異の法廷★傍聴記』（河出書房新書）など。

1 位 ボンバーマン

● ハドソン

「小学生のときに、近所で『ボンバーマン』のファミコン大会が開催されたときのことです。ルール上禁止ではなかった。発売中の少年誌に載っていた隠しパスワードでゲームを始めたんですが、後ろの方から「あれはズルい!」と声が上がって、ナシになったことがあります。泣きながら、多数決と民主主義に疑いを持つきっかけになってしまったゲームでした」



2 位 F-1レース

● 任天堂

「ファミコンがまだお金持ちの家にしかなかった頃。僕にとって、ファミコンは、友達の家石沢くんが家に誘ってくれた時にだけ遊べるものでした。毎日誘ってくれと思う程、何をやっても楽しかったのに、モータースポーツに興味がなかったからか、このレースゲームだけは、その地味さに辟易した記憶があります。でも、今後を考えて子供ならに気を使って『F-1』やってたんですね」



3 位 ドラゴンボール 神龍の謎

● バンダイ

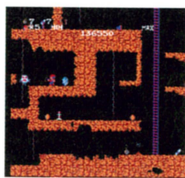
「友達がこの『ドラゴンボール』を買ったという事で、学校終わりにその友達の家へ。「アニメと同じだ!」と興奮しながらゲームを進めると、友達は塾の時間だと。普通ならそこで帰宅するものですが、あまりに面白いから残って一人でプレイ続けました。そうしたら、その友達のお母さんに「阿曾君は勉強しなくていいの?」とイヤミを言われて、その家に行かなくなった記憶があります」



4 位 スペランカー

● アイレム

「クソゲーの代名詞に挙げられますが、自分がここに挙げるのは別の理由。当時の『ファミマガ』にオープニングに流れる音楽に合わせて、すべてのボタンを押すという『スペランカー』の無敵コマンドのウル技が掲載されていて、友達と集まってやったんです。でも、どうしてもできない。そしたら、それがウソだったと後日判明。マスコミに疑いを持つ第一歩になった事件です」



5 位 ラビリンス〜魔王の迷宮〜

● 徳間書店

「いつも利用している近所のおもちゃ屋が、全品2割引だったんで、兄弟3人でお年玉を合わせてファミコンを買いに行ったのですが、なんとファミコンだけが定価。ただし、ファミコンソフトを1本オマケしてくれると言うので、喜んで買って帰ったのが、この『ラビリンス〜魔王の迷宮〜』だったんです。なんとか遊んでましたけど、全く意味の分からないゲームでした」



3

2

6



イラストレーター。詩人。ひきこもりながら、絵と言葉と本と歌と常に何を作り続けている。最新作は、内田篤人選手監修の「がんばれ! ウッチーマン」と太田光代社長と共著の「太田さんちの工藤ちゃん 体重80kgからの奇跡」。好物は、映画、サッカー、格闘技、ゲーム、漫画、お笑い。

1 アイスクライマー

●任天堂

「名作だと思う…名作だとは思いますが…二人協力プレイが最高に面白いせいもあってその…スクロールで仲間が死ぬのにあのツルツル滑る小さな足場…という条件が完全にケンカをさせる気しない。燃料投下のクソゲー。故にランキング堂々の一位。あの頃の友達はまだ帰ってこない」



2 バルーンファイト

●任天堂

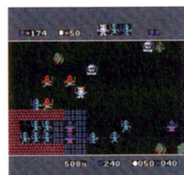
「これまた名作だと思う…が、学校のマラソン大会で『最後まで一緒に走ろうね』の約束が真っ赤な嘘なんだと思い知らされるような、全然協力にならない協力プレイがこのゲーム最大の醍醐味であり。でも、やっぱり喧嘩の原因。故に、このゲームもまたクソゲーなんだと思う。あの頃の友達はまだ帰ってこない」



3 ボコスカウオーズ

●アスキー

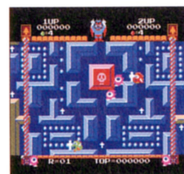
「上位2作と違って、これは普通にクソゲーだと思う。戦いの時の勝ち負けに理由がなく、勝敗は完全にランダムとか狂気の沙汰だとは思えない。それなのにやめられないのはなんでなんだろう……。最近発売された『ボコスカウオーズ2』を買ってしまった俺は、あの夜、完全にどうかしていた」



4 デビルワールド

●任天堂

「超ハマって、超やってたけど、いまだにこのゲームの目的がなんだったのかわからない。故に4位にランクイン……」



5 キン肉マン マッスルタッグマッチ

●バンダイ

「おもしろかったけど、ブロッケンJr.が強すぎた。このゲームで僕は、『ハメ』という言葉を知りました。と、いいながら、好きなゲームを並べてしまいました。僕にとってのクソゲーとは、ベストゲームなのかもしれません。笑」





1977年生まれ、漫画家として「任天堂信者」に
関わらずネット記事のライターや構成作家や動画配
信などその仕事は多岐にわたる。ニコ生やYOU
Tubeなどでも活動中。
<http://www.pyocotan.com/>

1位

マインドシーカー

●ナムコ

「ゲームで『透視』や『念力』の能力を身につけることができるという超能力開発ソフト。真っ白なカードの裏の絵を当てたり、急じながらボタンを押してランプを光らせたりするんですが、結局は全部が運。なにが超能力か。このゲームの講師役として登場する『エスパーキヨタ』という実在の人物が、その後に大麻所持で捕まったことで、クソゲーとしての香ばしさがアップ」



2位

スーパーアラビアン

●サンソフト

「パッケージのイラストがカッコよかったんで、弟の誕生日に弟をそのかして買ってもらった思い出のゲーム。その中身はナヨナヨの主人公がプロボコした敵を蹴り倒すだけのゲームでした。しかも全部で4画面しかない。あとは永久ループ。1年に1度しかない誕生日プレゼントにクソゲーを掴まされるなんて、絶望しかない。自分の誕生日じゃなくて本当によかったと思いました」

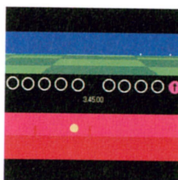


3位

ルーカスフィルム ボールブレイザー

●ボニーキャニオン

「あの『スターウォーズ』でおなじみの『ルーカスフィルム』が作った未来のサッカーのようなゲーム! 2分割画面でそれぞれの視点から自機を操作してゴールを狙い、2人対戦も可能。そんなワクワクするようなゲームの構想だけど、技術の方が全く追いついてないので、終始何が起こってるのかサッパリわからない。とんでもないクソゲーでした」



4位

バンゲリングベイ

●ハドソン

「地味なパッケージに地味なゲーム画面。ヘリコプターが主人公というのも地味。ゲームの目的もよくわからないままに、すぐにゲームオーバー。操作がラジコン方式なものにつづきにくく、当時の小学生としては、上を押しても上に行かないということに納得がいかなかった。唯一の楽しみ方は、IIコンのマイクに向かって『ハドソン!』と叫びまくって、戦闘機を呼ぶことでしたね」



5位

ボコスカウオーズ

●アスキー

「ひたすら進軍するゲーム。敵ユニットと味方ユニットが重なると戦闘になりますが、その結果が完全に運任せ。そして主人公がやられると即ゲームオーバー。この理不尽なゲームシステムに度肝を抜かれました。独特のゲーム音楽も頭にこびりついて、歌詞が説明書に書いてあったんで、プレイしながら歌いまくっていました『進めー進めーのどもー! 邪魔な一敵を一蹴散らせー!』…という永久ループです」



HEY! たくちゃん



モノマネお笑い芸人。似顔絵を使うものまね开拓者。2006年3月22日放送の『ものまねバトル』（日テレ）の『ものまねスター誕生』にて優勝。現在、渋谷センター街にてラーメン屋を営む。東京ラーメンショー新人賞。大つけ麺博2016年ラーメン部門優勝。

1位 元祖西遊記スーパーモンキー大冒険

● バップ

「僕の地元の北浦和では当時、みんなが中古で売ると、つまらないと噂が広がったため、ゲーム屋も50円で販売しても売れなくなっていった作品です。とにかく、マップがでかすぎてどこまで動いても限界がなく、よく迷子になっていました。『ながいたびがはじまる』『あしんじやった』の二つの文章には、10歳ながら苦笑いした思い出があります」



2位 アキラ

● タイター

「貧乏な我が家になぜか親戚から送られてきたのが、この『アキラ』でした。とにかく、文字が多く進まないし、全部調べないといけなし、取り調べ室みたいところで何もわからず、何回も爆発で死にました。大人になって原作を読んで、このゲームの凄さが分かって、今も大事に保管していますが、原作を知らない子供時代には厳しかったゲームです」



3位 ベースボール

● 任天堂

「自分は当時、少年野球をやっていたのですが、だからこそ、動きの遅さやアウトの時の音などに少々不満がありました。誤作動でたまっていたランナーが走りだしてのトリプルプレーでのチャンスのつぶし方にびっくりしたが、なぜか、投手が三振を取るたびに舌を出しているような姿を見せるのがお気に入りでした」



4位 ドラゴンボールZII 激神フリーザ!!

● 任天堂

「レベルアップの仕方が簡単すぎて逆にこれでいいの? と思いながらプレイしていました。カードもすぐに良いのが出てきて、ボスのフリーザすら簡単に倒せてしまいます。ゲームバランスが残念な作品でしたが、脇役も強くできるのでヤムチャをひたすら強くした思い出があります。チャオズも激強になります」



5位 ドラゴンクエスト

● エニックス

「これは、クソゲーというのは違うのかもしれませんが、僕は最初に『ドラゴンクエストIII』をプレイしてしまったので、それからこの『I』をプレイすると、一人で冒険するとこんなに大変なんだ、と知って泣きそうになった記憶があります。今は飲食店のワンオペを見ると、ああ、回復も集中攻撃を受けるのも一人かと、悲しくなります」



吉田 暁 浩



元テクノスジャパンのゲームデザイナー。「熱血高校ドッジボール部」「ダウンタウン熱血物語」など、「ダウンタウン熱血」シリーズを手がける。退社後フリーランスを経て2008年に株式会社Miracle Kidzを設立。「ダウンタウン熱血」つじほーる（Wi-Fiウェア）などを発売。

1位

ミシシッピー殺人事件

● ジャレコ

「NMK在席中に販売元のジャレコに出向して、ファミコンに移植するために、コモドル64の洋ゲーから良さそうなものを選ぶ仕事があったのですが、2週間で1千本以上のゲームをプレイするため、時間がなくなった頃に、船の中で完結するし明るいノリで「いい感じだな」と、このゲームを推薦しましたが、やり直すことができないまま発売日になりました。加担しました……」



2位

風雲少林拳

● ジャレコ

「元はグラサンに空手着という奇抜な世界観でしたが、ジャレコに毎日電話をかけてくるブルース・リー大好きのちびっ子の熱烈な協力があり、設定が今のように変わりました。操作は難解なまま移植され、反動で『ダウンタウン熱血物語』のシステムができました。その時のちびっ子がテクノスに入社してきて偶然の出会い。17年後『ダブルドラゴン アドバンス』の開発につながりました」



3位

燃えろ!! プロ野球

● ジャレコ

「ほとんどの人にとって、プロ野球は、テレビ中継の視点で楽しむもの。音声合成チップの実況が喋り続けるのを聴きながら、リアルな変化球や読み合いがカッコ良いプロの技術を観戦しつつ、難しいところはコンピュータのアシストが引き受けて、プレイヤーは駆け引きのオイシイところを遊ぶ……というような企画書を書いたのですが、違うゲームになっていました」



4位

モンティのドキドキ大脱走

● アイレム

「元になったコモドル64の『MONTY ON THE RUN!』は、BGMが印象的でテンポの良いゲームでした。そのまま難易度を上げて、多人数同時プレイで協力、共闘しながら攻略していくと楽しいと提案しましたが、キャラもマップも違う別のシューティングゲームに変わっていました。ジャレコのファミコンは開発が別会社だったので、難しいものです」



5位

アーガス

● ジャレコ

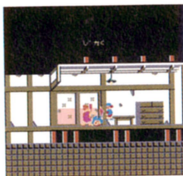
「私がNMKに入社してすぐに企画を任されて、3日くらい徹夜して、これで万全というバランスに調整してから、ジャレコに持って行きましたが、当時の金沢社長の「そのまま全部2倍にして」の一声で激ムズ難易度になったNMK一作目の『アーケード版アーガス』からの移植作品です。唯一、発売前にゲームを確認できましたが「もう直りません」とのことでした」



1 位 たけしの挑戦状

● タイター

「昔、このゲームにハマリ、時間をかけて何度も何度も飛行機に乗ってチャレンジしても、毎回爆発してゲームオーバーになり、クリアしたことがありませんでした。攻略本を買うことをまだ知らなかった私は、最後は、神社に「たけしの挑戦状」の飛行機が爆発しませんように」って、拝みに行ったりもしましたが、神頼みしてもクリアできませんでした(笑)」



2 位 スペランカー

● アイレム

「通常の感覚でジャンプすると、すぐに死んでしまう、最弱すぎる主人公。はじめてやった時は、なんで死んだのかわからなくて、簡単そうなゲームなのにずっと先に進めなくて、これも全クリアしたことがないゲームです。ただ、BGMが大好きで、よくピアノで死ぬ時の音楽を、自分の好きなタイミングで途中に入れながら弾いていました」



3 位 ミシシッピー殺人事件

● ジャレコ

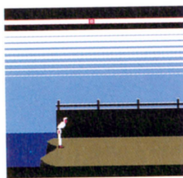
「とにかく穴に落ちたりして、理不尽にすぐに死んでしまうゲームなので、ノートにメモをしながらやりました。この部屋に入るとこうなってしまうとか、この人がこんなことを言ったとか。でも、何度かメモの前にボタンを押してしまい、もう一回聞くと、「もういいました」って言って教えてくれないケチンぽぶりにムツとしましたね(笑)」



4 位 カラテカ

● ソフトプロ

「普通の戦闘ゲームかと思って買ったのですが、説明書に書いているわけでもないですし、まず礼をして構えるなんてことを当時は知らなくて、すぐに死んでしまっていたため、「なんかこのゲーム、よくわからん!」と思って、放置していたゲームです。最近になって、世間でクソゲーと言われているのを知り、プレイしたことを思い出しました」



5 位 ファミコンジャンプ英雄列伝

● バンダイ

「5位にランクインさせていただきますが、実は、ある意味大好きだったゲームです。クソゲーと神ゲーの瀬戸際といえるようなギリギリラインで、賛否両論があるゲームだったと思います。不可解な点がありますが、色んなジャンプの主人公でゲームができるし、個人的にはついでにとんちんかんのヌケサク先生が大好きで、ずいぶんとやり込みましたね」



ゲーム好きなアイドルマジシャン

い
ち
ち
ご
姫



いちち王国出身、永遠の15歳。日本いちち協会会長ちちとめるほどのいちち博士&いちちグッズのコレクター総額3千万円以上。特技はゲームと言いつけるほどのゲーマーでファミコン番組ゲームレコードGP(モンド21)に4年間レギュラー出演して女性タレントの中ではかなりの腕前。

長尾麻由



11月17日生まれ、東京都出身。ぽっちゃりグラフィアアイドルとして活躍中。またプロバスケケットボール選手である城宝匡史選手の妻でもある。これまで『有吉ジャポン』（TBS）、「踊るさんま御殿（NTV）」、「ぶっすま」（EX）、「ツッポタン」（TX）などに出演中。

1 位 たけしの挑戦状

● タイター

「ビートたけしさんの世界観が満載のゲーム。社長も殴れるし、女子供も殴れるし、妻と離婚しないとかクリア出来ないという、当時子供だった子たちには絶対教育上よくないゲームです。何もせず一時間ほったらかしにすると地図が浮かび上がってくる宝の地図を待ってる間に、犬が寄ってきてボタンを押されてリセットされてしまった記憶があります」



2 位 スペランカー

● アイレム

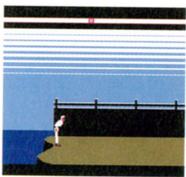
「すぐ死ぬの代名詞のような有名なゲームですが、本当にすぐ死にます。「ちょっとの段差で死ぬ」「小石に当たっても死ぬ」「慎重に進めているとエネルギー切れで死ぬ」「コウモリのフンに当たっても死ぬ」。フンに当たって死ぬって糞だけに、まさにクソゲー（笑）。ファミコンゲームの番組で数年前に久しぶりにやってみただけ、やっぱりすぐに死にました」



3 位 カラテカ

● ソフトプロ

「『スペランカー』に負けないほど、この『カラテカ』もすぐ死にます。ゲームスタートして普通に敵と接触すると主人公は即死です。肩ぶつかったくらい接触でも即死。ゲーム序盤から上げつないトラップが仕掛けられている。敵を倒した後に柵の下をくぐるとギロチンが落ちてくるけど、心が折れてそこから先に進めず止めてしまいました」



4 位 アトランチスの謎

● サンソフト

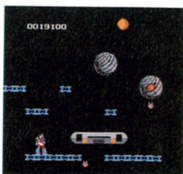
「主人公が自作の爆弾『ボン』をもって、行方不明の師匠をアトランチス島に探しに行くゲームですが、ステージは全部で100面もあり、順番に進んでいくことは難しいゲームです（ワープが多いため）。例えば、ゲームが始まる1面で左に進むと穴があって、行き止まりになっており、その穴に落ちると、33面にワープ。これを全部クリアするのは難しくて途中でやめた思い出があります」



5 位 トランスフォーマー コンボイの謎

● タカラ

「全10ステージからなる横スクロールと縦スクロールのアクションゲーム。近所の幼なじみの男の子の家でよく遊んでいたゲームです。敵の攻撃してくる弾がとても小さくて、背景と同化して非常に見えづらく、それなのに一発当たれば即死。すぐゲームオーバーになって、難しすぎてなかなか進めなかった記憶があります」



ゲームに埋もれて
生活する男!

ファミコン芸人フジタが語る!

クソゲーの魅力

希代のコレクターだけでなく、数々のゲームをプレイし、
ゲームの良い面も悪い面も知るフジタ氏。
そんな彼が、無数に囲まれた自宅で、
“クソゲー”について、余すことなく語ってくれた!

【プロフィール】

1977年7月21日生まれ。東京都出身。ピンのお笑い芸人。2DKの部屋+倉庫に2万本のゲームソフトを保有する。様々なゲームに詳しいが特にファミコンに造詣が深く、「ファミコンに育てられた」と公言している。クソゲー研究の第一人者でもある。

時代がフジタに追いついた!?
愛すべきクソゲーたち

——この本のテーマでもありますが、フジタさんが思う「クソゲー」とはなんでしょうか。

「クソ」という汚い言葉がついていますが、私のようなレトロゲーム好きは、単なる誹謗中傷で口にしていくわけではありません。世間では、当人気だった『いっき』や、僕が『スーパーマリオブラザーズ』より好きだと公言している『アトランチスの謎』までも、「クソゲー」呼ばわりされていますが、あきらかに当時親しんだ人が、愛を込めておもしろおかしく表現しているといえるでしょう。いまの若い子たちも呼んではいますが、現代の高性能のゲームからはじめてた若者が、昔のゲームをやって「クソゲー」と言っているのとはそもそも意味が違うと思います」

——どう違うのでしょうか?

「アプリを数百円で買うのと、1本5000円（当時の価格）もするゲームを買うのとは、まず条件が違います。選択肢も多くありませんでしたし、ネットのレビューもない時代ですしね。単に、つまらない」と表現する人がいますが、当時の定価で買って必死に遊んだ経験がないと、クソゲー」という言葉を使う資格もないと思っています」

——確かに「クソゲー」の代名詞となっている『いっき』などは、当時としては貴重な二人同時プレイできるゲームで、長く楽しめるゲームでもありました。

「そうですね。ただ、子供のころは疑問を感じませんでした。大人になって考えると、たった一人で一揆して、相手が忍者で、殿様に触れるとニッコリして、さらにポナスステージでは、神様の投げるおにぎりをキャッチして……。疑問を感じるのは当然で、



ゲームの山、山、山!!
衝撃の自宅大公開!

廊下もゲームの山。太っていたら通れない

ゲームに興じるフジタ氏。フジタ氏にとってゲームをすることは、遊びであり、仕事であり、人生そのものだ

ここはキッチンだが、こんな状態。小レイや浴槽にもゲームが積まれている

名付け親のみうらじゅんさんが言っているのも、今はわかります。でも、設定がバカなだけで、ゲーム自体はとも楽しく、こういった特徴がなければ、ここまで語り継がれるほどのインパクトはなかったと思います」

——なるほど。クソゲー」とこちらが言ってしまうのは、実は当時の制作者の思うつぼだったのかもしれないですね。

「この本でも挙がっていますが、やはり、クソゲー。呼ばわりされるソフトの『スペランカー』は、実は海外の作品が元となっているのですが、非国内版は普通に面白いバランスの取れたゲームでした。それを、自分の背丈くらいから落ちるだけで死ぬようにアレンジしたのは日本で、この特徴あるアレンジがなければ、伝説のゲームにならなかったはず。ちなみに、海外の元のスペランカー制作者は、自国ではあまり売れず、

日本のアレンジしたスーパー
ンカーの収益で、会社を存
続できたと聞いています。
クソゲー。化に助けられた
ということですね」

——フジタさんがもっとも
オススメと言っている『ア
トランチスの謎』について
はどうでしょう？ クソ
ゲー。呼ばわりされること
に違和感はありませんか？

「確かに『スーパーマリオ
ブラザーズ』や『ロックマン』

などの取っ付きやすい操作性とは
違い、クセがあって、あきらめて
しまった人たちが、クソゲー。扱
いしています。でも、慣れてきて
アイテムなしでもクリアできるよ

愛を込めて呼ぼう。

クソゲー。と!!



『アトランチスの謎』

サンソフト (1986年)

「打倒スーパーマリオ」を謳った横スクロール
アクション。『スーパーマリオブラザーズ』と
比べると操作性に難点も多かったが、「左右方
向に移動が可能」など、後の「スーパーマリ
オシリーズ」にも採用された斬新なシステム
が幾つも盛り込まれており、現在では再評価
する声も多い。フジタ氏曰く日本で一番この
ゲームをやったのが自分だそう。



うになったときの達成感は相当な
ものです。先日発売されたミニ
ファミコンに、サンソフトさんの
代表ゲームとしてこの『アトラン
チスの謎』が収録されたのは、よ
うやく時代がメーカーや僕に追い
付いてきたと思っています」

——30年近く経って追いついてき
たとは、スゴイことです…。

「ただしです！ 船の中の落とし穴
で即死、殺人現場を目撃する前に
自分が死体になるなど、小学生な
がら、初めて床に叩き付けた『ミ
シシッピー殺人事件』は、大人に
なった今でも、子供に5000円
も払わせちゃうえの、あの理不尽な
クソゲー。は許せていません！
まあ、今僕はアラフォーですが、
アラカンくらいになれば、愛すべ
きクソゲー。と良い思い出にな
るのかもしれませんが……」

——一言で、クソゲー。と言って
も色々な意味があるわけですね。
ありがとうございます。

ファミコン クンゲー番付

発行日 2017 年 1 月 25 日

〒 101-0051

東京都千代田区神田神保町 1-2-5

和栗ハトヤビル 3 階

Tel 03-5577-6878(編集) / 03-5577-6830(営業)

アドバイザー／ファミコン芸人フジタ

執筆・編集協力／ファミコン芸人フジタ、ジャンヤー宇都、風のイオナ、

広田こうじ、巴里一郎、小島チューリップ

表紙デザイン／なかむらゆう

写真撮影／大久保礼司

表紙撮影／渡辺則明

デザイン／POCHI、中村ゆう、QBQ デザイン室

編集発行人／清水ちひろ

印刷／図書印刷株式会社

企画・編集(株)QBQ (<http://qbq.jp>)

発行／マイウェイ出版株式会社

製本には万全を期しておりますが、万が一落丁、乱丁がございましたら 小社営業部までお送り下さい。送料は当社負担にてお取り替いたします。

本誌掲載の写真、デザイン、イラスト、記事の無断掲載を禁じます。

マイウェイ出版株式会





深淵なる
クソゲーの世界に、
ようこそ。

ファミコン
クソゲー番付

マイウェイムック

、 定価: 本体1200円+税
雑誌 68287-90

ISBN978-4-86511-637-3
C9476 ¥1200E



9784865116373



1929476012005